CLUB MSX HNOSTAR

Nº 34 • Diciembre 1995 • 400 ptas.

Diario de Zandvoort
Más información de la pasada feria de MSX

Tecno MSX
Un repaso completo al mundo de las comunicaciones

Software
Metallica, Jarretel, Destroyka, Dummieland, Koustracker, Battle Cards, System Saver, Duck Tales

Software View
Outer Limits, Guncannon, Dragon Slayer VI, Lilo

Sumario

REVISTA Nº34 3ª ÉPOCA DICIEMBRE 1995

27

32

Artículos

EDITA: CLUB HNOSTAR

COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Rafael Corrales, Ángel Carmona, Juan Miguel Gutiérrez, Antonio Fernández Otero, Manuel Pazos, Francisco Escrig, Santiago Herrero, Francisco Molla, David Madurga, Stefan Boer, Henrik Gilvad, Robin Lee, Peter Burkhard, Power MSX, Luis Pizzuto, Stephan Szarafinski, Wilbert Pol, Yang Seokin, Koji Hishida, Ivano Sabbatini.

REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela

MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR

IMPRIME: CLUB HNOSTAR

DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA ☎ Y Fax (981) 80 72 93
Internet: jesus_tarela@seker.es
Depósito Legal: C-949/94

Secciones

Tecno MSX

El mundo de las comunicaciones y una novedad (la unidad Zip) en el MSX

Hazlo tú mismo

En este número: Cómo samplear más tiempo con el programa PSG Sampler.

Software

Software View

Los comentarios de este mes son: Outer limits, Guncannon, Dragon Salyer VI y Lilo (La conquista de la fama)

MSX&8Bits

Otra vez la NES contra el MSX2: Willow representa a la primera e YS a los MSX de 2ª generación

Software

Un monográfico del grupo SokSoft. Además: Battle Cards, System Saver y Duck Tales

Noticias

Noticias

Más páginas que nunca.¿Alguien dijo que el MSX estaba acabado?...

El Club informa

La sección que no debéis dejar de leer. Aquí os contamos todos nuestros nuevos proyectos además de otros temas interesantes

Editorial

Una vez más os damos la bienvenida a otro número de nuestra revista. Esta vez se trata del último número de esta 3ª época que iniciamos hace justamente 2 años con el nº 17. Pero al contrario que en aquella ocasión, en la que pasábamos del formato A4 al A5, esta vez es todo lo contrario: recuperaremos nuestro anterior formato (el A4), mejoraremos aún más la maquetación de la revista, la calidad de las fotos y hasta incluiremos cuatro páginas a todo color.

El único "pero" es que la nueva revista saldrá cada tres meses, sin embargo para paliar la falta de información, hemos pensado en que lo mejor sería sacar un boletín informativo entre número y número. Pero como siempre, mejor es que leáis la sección "El Club informa".

Para este número, el cual no hemos tenido mucho tiempo para realizarlo, os hemos preparado varias cosas: por una parte, la segunda entrega con información más detallada de la feria de Zandvoort; por otra parte tenéis muchas páginas dedicadas al comentario de todo tipo de software. Además no faltan las secciones habituales y hasta 6 páginas repletas de noticias. Verdad es que nos hubiese gustado hacer un especial de Navidad, pero es que si esperamos más tiempo, este número no saldría hasta febrero.

En fin, lo único que queda por decir es que os esperamos dentro de unos meses (el 1 de Abril para ser exactos). Contamos con vuestra presencia así que ya sabéis: a suscribirse todos. Lo de la suscripción es sumamente importante para nosotros. (Además, ésta es más barata que la anterior suscripción).

Un saludo y feliz año nuevo.

La redacción

CURSO DE TURBO PASCAL

20º PARTE

Por Antonio Fernández Otero

Hola a todos, en esta ocasión vamos a ver cómo utilizar las variables dinámicas. Al compilar un programa vemos que Turbo Pascal divide la memoria disponible en varios segmentos, por ejemplo:

```
-Al Compilar sobre memoria          -Al compilar en un archivo *.COM
Compiling                           Compiling —> A:*.COM
     56 lines                            56 lines
Code:  658 bytes(8076-8388)         Code:  658 bytes(20E3-2375)
Free:18911bytes(8389-CD68)          Free:42670 bytes(2376-CA24)
Data: 2205 bytes(CD69-D606)         Data: 2333 bytes(CA25-D342)
```

Así nos aparece indicado el espacio que ocupa cada uno de los segmentos. Vemos que hay un segmento de código, que es donde se almacenan las instrucciones del programa, y un segmento de datos, que es donde se almacenan los datos (variables) que utiliza el programa. Entre estos dos segmentos vemos que hay una zona denominada como libre. Esto no quiere decir que esta zona no se pueda utilizar. De hecho esta zona de memoria es compartida por el segmento de pila (stack), que crece hacia abajo, y por la pila de variables dinámicas o pila de punteros (heap) que crece hacia arriba. Esto es, el stack comienza justo antes del segmento de datos, y el heap justo después del segmento de código.

Como el stack crece hacia abajo y el heap hacia arriba puede llegar un momento en que ambos colisionen (recordad la directiva del compilador K vista en el número anterior). Estas dos pilas siempre comparten el espacio libre;en algunos programas habrá mucho espacio libre y en otros será pequeño el espacio libre.

Hasta ahora no hemos utilizado nunca la pila de punteros. Pero el stack sí, en él se almacenan las direcciones de retorno cuando se llama a un subprograma y en algunas ocasiones tambien se guardan en ella las variables locales de un subprograma (esto ocurre cuando se hace uso de la recursividad). La mayoría de las variables que declaramos en Turbo Pascal son estáticas, es decir, se les asigna la memoria desde el momento que comienza el programa y hasta que termina. Por otra parte la pila de punteros utiliza variables dinámicas conocidas como punteros. Las variables puntero son dinámicas porque se pueden crear, disponer de ellas y destruir mientras un programa se está ejecutando.

La ventaja del uso de variables puntero es que permite la ejecución de un programa con menos memoria. Por ejemplo, en un programa podemos tener dos estructuras de datos grandes, pero no se utilizan a la vez. Si declaramos estas estructuras globalmente,éstas estarán en el segmento de datos todo el rato. Sin embargo si las declaramos como punteros éstas pueden ser creadas en la pila de punteros. Primero creamos una, la utilizamos y la borramos cuando sea necesario, ahora podemos crear la otra en el espacio dejado por la primera y borrarla cuando sea necesario.

Una variable puntero no contiene los datos de la misma forma que lo hacen otras variables. En lugar de ello contiene la dirección que apunta a una variable en la pila de punteros. Supongamos que tenemos una variable puntero I que contiene la dirección de un REAL. I se utiliza para apuntar en donde se encuentra el REAL, pero I por si mismo no es el REAL. Vamos a ver un primer ejemplo:

```
PROGRAM PUNTEROS;
VAR
 I:^REAL; {DECLARAMOS LA VARIABLE PUNTERO}
 J:INTEGER ABSOLUTE I;
BEGIN
 CLRSCR;
 NEW(I); {CREAMOS LA VARIABLE EN LA PI LA DE
PUNTEROS}
 I^:=100.125; {LE DAMOS UN VALOR A LA VARIA-
BLE}
 WRITELN('El valor de I es: ',J); {DIRECCION DE LA
VAR. EN EL HEAP}
  WRITELN('El valor que I apunta es: ',I^);
 DISPOSE(I); {BORRAMOS LA VARIABLE DE LA PILA
DE PUNTEROS}
END.
```

En el ejemplo lo primero que vemos es cómo se declara un variable puntero. La única diferencia con respecto a la declaración de una variable normal es que lleva intercalado el símbolo '^' entre los dos puntos y la definición del tipo de variable. Podríamos haber declarado otras variables puntero como:

```
B:^BYTE;
A:^INTEGER;
```

Sin embargo no podemos hacer lo siguiente:

```
C:^STRING[100];
D:^ARRAY [1..200] OF BYTE;
```

En lugar de esto tenemos que hacer:

```
TYPE
 S100=STRING[100];
 A200=ARRAY [1..200] OF BYTE;
VAR
 C:^S100;
 D:^A200;
```

Continuando con el programa ejemplo, vemos que aparece la sentencia NEW(I), esta sentencia lo que hace es asignar al puntero una dirección en el heap (esto es, ahora ya hay reservado en el heap un espacio para guardar el REAL y en I se guarda la dirección en la cual está el REAL). La sentencia DISPOSE(I) que aparece al final del programa es lo contrario de NEW(I). DISPOSE(I) suprime una variable de la pila de punteros (en este caso el REAL al cual apunta I), permitiendo que este espacio de memoria pueda ser utilizado por otras variables.

Una vez situada la variable en la pila de punteros, podemos utilizar la variable en sentencias aritméticas y de asignación, añadiendo el símbolo ^ al identificador:

```
I^:=100.125;
D^[100]:=25;
C^:='MSX for ever!';
A^:=38+D^[50];
A^:=A^*18;
```

Con el signo ^ indicamos que nos estamos refiriendo a la variable de la pila de punteros y no al puntero en sí mismo. Si hacemos I:=100; lo que ocurre es que estamos modificando el valor del puntero no el valor de la variable en la pila de punteros. Ahora I apunta a la posición de memoria 100 en lugar de a la posición real.

Vamos a ver que ocurre realmente en la pila de punteros cuando en un programa utilizamos las sentencias NEW y DISPOSE. En la figura 1 vemos este proceso de una forma gráfica.En ella vemos que hemos declarado cuatro variables puntero. Las columnas que representan la pila de punteros se dividen en segmentos de 8 bytes, ya que T.P. siempre asigna memoria en el heap en segmentos de 8 bytes. De esta manera, al hacer NEW(I), la pila de punteros proporciona 8 bytes, incluso cuando el entero sólo necesite 2 bytes.

En la segunda columna T.P. asigna una cadena de 10 bytes al heap. Debido a que la cadena requiere 11 bytes la pila de punteros asigna dos segmentos de 8 bytes. Asignar muchas estructuras de datos pequeñas es un poco "derrochador",ya que podemos gastar el mínimo utilizando solamente el heap para estructuras de datos grandes.

En la siguiente columna se asigna un variable real que requiere un segmento de 8 bytes. A continuación hacemos un DISPOSE(I), con lo cual los 8 bytes que estaba utilizando I se libera para poder ser utilizado por otras variables dinámicas. Esto crea un "agujero" en el heap. Para utilizar de nuevo esta porción de datos la nueva estructura de datos debe de ajustarse a este agujero. Si no, se le asignará memoria en cualquier otro lugar del heap.

En la quinta columna, se asigna una cadena de cinco bytes en el heap. Como esta variable se ajusta al agujero dejado por I, entonces se rellena el agujero con la cadena.

Un error frecuente es reasignar la misma variable en la pila de punteros. Por ejemplo, las sentencias:

```
NEW(I);
NEW(I);
```

asignan un entero en la pila de punteros, pero solamente a uno de los enteros se puede acceder como variable.No sólo no podemos acceder al primer entero, sino que tampoco podemos desacernos del espacio reservado para él. Ya que el puntero I apunta al segundo entero, no podemos utilizarlo para disponer la primera variable. Hay que asegurarse de que cada NEW coincide con un DISPOSE.

Turbo Pascal nos ofrece una alternativa al uso de NEW y DISPOSE para asignar memoria dinámicamente: MARK y RELEASE. La filosofía de este método es marcar, con el procedimiento MARK(<variable puntero>), una dirección de memoria en el heap a partir de la cual iremos ubicando los sucesivos punteros que vayamos necesitando; cuando ya no necesitemos de esos punteros, liberaremos todas las direcciones entre la marcada y la última usada con el procedimiento RELEASE(<variable puntero>).En lugar de dejar agujeros en la pila de punteros de la forma que lo hace NEW y DISPOSE, MARK y RELEASE cortan el extremo final de la pila de punteros desde un punto particular en adelante. Por ejemplo:

```
TYPE
  inicio_de_bloque=^integer;
  vector=array [1..10] of char;
VAR
   tope1, tope2, tope3:inicio_de_bloque;
   a,b,c,d,e,f,g:^vector;
```

Con estas declaraciones a lo largo del programa podremos efectuar operaciones tales como:

```
MARK(tope1);
NEW(a);
...
NEW(b);
...
MARK(tope2);
NEW(c);
...
NEW(d);
...
NEW(e);
...
MARK(tope3);
NEW(f);
...
NEW(g);
...
```

Si tras estas asignaciones, hacemos RELEASE(tope3), liberaremos las posiciones de memoria relativas a los punteros 'f' y 'g'. Si ahora hacemos RELEASE(tope2), liberaremos las posiciones de memoria de los punteros declarados tras el MARK(tope2), es decir, las posiciones de memoria ocupadas por los punteros 'c', 'd' y 'e'; y también serían liberadas las posiciones de los punteros 'f' y 'g' si estas no hubieran sido liberadas antes. En el heap sólo existirían las variables puntero 'a' y 'b'. DISPOSE y RELEASE son métodos incompatibles de recuperar de nuevo la memoria. Podemos elegir usar uno u otro.

Un tercer método de asignar memoria dinámica es mediante el uso de los procedimientos GETMEM (<variable>,<nº de bytes>) y FREEMEM(<variable>, <nº de bytes>).

Procedimientos parecidos a NEW y DISPOSE en que ellos asignan y desasignan memoria a una variable cada vez. La diferencia con ellos está en que con GETMEM y FREEMEM se crean y destruyen variables y no punteros. Podemos asignar 100 bytes a un entero con la sentencia:

```
GETMEM(I,100);
```

Como respuesta a esta sentencia T.P. asigna en el heap 104 Bytes y no 100. La razón de esto se encuentra en que el espacio en la pila de punteros se asigna en segmentos de 8 Bytes. Las variable asignadas con GETMEM se deasignan con FREEMEM. Veamos un ejemplo:

```
GETMEM(I,20); {reservamos 10 bytes para la variable I}
I:=X+Y;
WRITELN(I);
FREEMEM(I); {liberamos los 10 bytes de la variable I}
```

Como vemos,con este procedimiento al no usar punteros las variables se pueden escribir normalmente. El número de Bytes especificados en la sentencia FREE MEM debe de coincidir con los de la sentencia GETMEM.

La función MEMAVAL nos calcula la cantidad de memoria libre disponible para utilizar por la pila de punteros y la pila.Con esta función podemos ver como va disminuyendo esta memoria a medida que vamos creando variables dinámicas:

```
TYPE
  A1024=ARRAY [1..1024] OF BYTE;
VAR
  D:^A1024;
BEGIN
  WRITELN('Memoria libre inicial: ',MEMAVAL);
  NEW(D);
  WRITELN('Memoria libre despues de situar D: ',MEMAVAL);
  DISPOSE(D);
END.
```

```
TYPE
  St10=STRING[10];
  St5=STRING[5];
VAR
  i:^INTEGER;
  r:^REAL;
  S10:^St10;
  S5:^St5;
```

Ocho bytes →

NEW (i)	NEW (S10)	NEW (r)	DISPOSE(i)	NEW(S5)
i	i	i	–	S5
–	S10	S10	S10	S10
–	S10	S10	S10	S10
–	–	r	r	r

¡SUSCRÍBETE!

a partir del próximo número 35 comenzaremos una nueva etapa. Esta etapa vendrá marcada por la aparición de un nuevo formato, más grande, con al menos cuatro páginas en color, ...

Deseamos que todos los interesados os suscribáis, para evitarnos los problemas de siempre. Os resultará mucho más cómodo y cada número que vaya saliendo lo recibiréis siempre puntualmente.

PRECIO SUSCRIPCIÓN ANUAL

4.000 ptas.

PERIODICIDAD

Trimestral

NÚMERO DE PÁGINAS

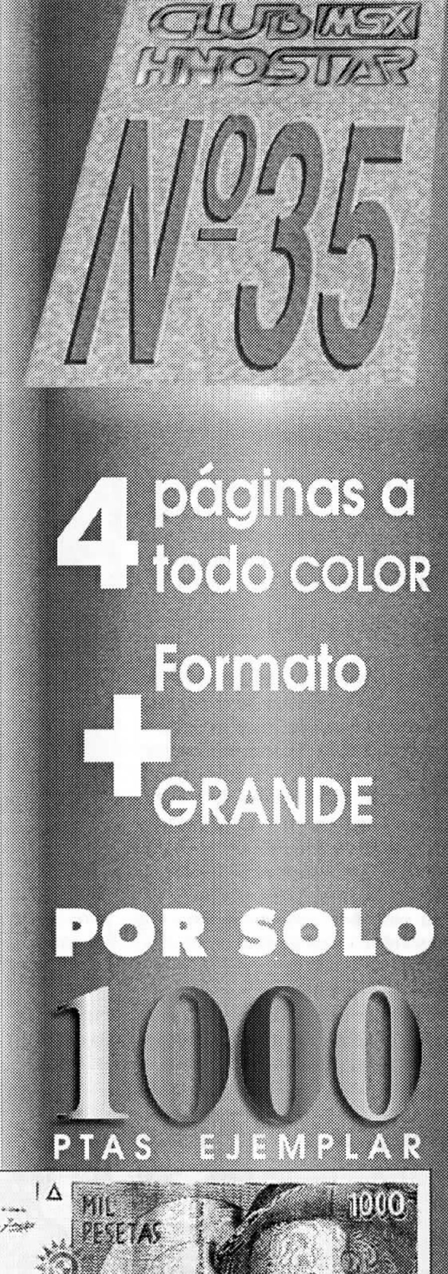
52 aproximadamente

FORMA DE PAGO

- Mediante **Giro Postal**
- Ingreso en nuestra c/c. de **Caja Postal Nº: 00-18.880.917**
- **Contra-reembolso.**

  Pago de la suscripción al recibir el primer ejemplar. Supone 300 ptas en concepto de gastos de envío.

Gastos de envío incluídos





DIARIO DE ZANDVOORT

Por Stephan Szarafinski

Viernes
15:00 Harderwijk

La larga espera llega lentamente. Nos dirigimos a Etten-Leur, el lugar donde vive Krytem, el programador principal de **Mayhem**. Permaneceremos allí durante el fin de semana.

17:30 Etten-Leur

LLegamos al "cuartel general" de Mayhem. Zelly también se encuentra allí y están todavía muy ocupados con **Almost Real**, la megademo tan esperada.

Nuestros ordenadores son instadalos en la sala de estar, para pasar el rato, aunque no tenemos otra cosa que hacer más que probar el Almost Real.



Stand de FONY. En la foto Ray Tracer, grafista de FONY.

Kryten tiene el AKIN, el nuevo juego de Sunrise. Había oído que sería un buen juego, pero ahora veo asombroso los efectos de multiscroll y con una gran historia. Dejo de ver el Almost Real... AKIN es mucho más divertido.

Alrededor de las **21:00** terminé una pequeña demo para el GFX9000, con Eggbert volando sobre un océano "multilayer" (varias capas o pantallas de imagen superpuestas a la vez, algo característico del GFX9000).

Los muchachos de Mayhem encuentran un montón de defectos al Almost Real. Pero después de solucionar cada fallo aparecen nuevos errores en la demo. Lo siento por ellos, dos años programando y todavía nada terminado. A las **12:00** me voy a la cama. Ray Tracer hace algunos gráficos para el concurso de ROM. Zelly y Kryten planean quedarse toda la noche.

A la mañana siguiente me levanto a las **6:00** y me entran muchas ganas de ver Almost Real ya terminado.... ¿pero todavía están programando los muchachos? Fatal, ¡no está terminado! El otro de los componentes de Mayhem llega desde Goes, se llama a sí mismo Huey, y en su coche también hay gente de **UMF** (del cual Mayhem forma, digamos, parte, pero no exactamente...). Se enteran de que A.R, no está todavía terminado.



7:30 Etten-Leur

Todas los cosas son cargadas en dos coches (ordenadores, gente, etc). Resulta asombroso ver la de cosas que caben dentro de un coche pequeño. Los componentes de Fony (The Invader y Ray-Tracer) tenemos alguna experiencia en esto de ir a las ferias y por eso nos encargamos de conducir. Encontramos una carretera a Roterdam y finalmente a Amsterdam, que es la parte fácil. Ahora tenemos que encontrar Haarlem y entonces Zandvoort.



Stand de DreamScape. A la derecha Omega.

9:30 Zandvoort

Sí, este es el lugar correcto. Es muy tarde y nos apresuramos a conseguir los stands cargados con nuestras cosas. Nosotros no tenemos nada que mostrar, excepto el **MSX MIX**, la diskmagazine brasileña, eso es por lo que tan sólo tenemos 2 metros de espacio. Mayhem todavía continúa programando A.R. Ellos todavía siguen pensando que es posible terminarlo...

Damos una vuelta para recorrer los distintos stands. Nos encontramos con varios amigos y hacemos también nuevos amigos. Lo primero que hacemos es ir al stand de **FutureDisk**. Ray-Tracer tiene que renovar su suscripción y yo también quiero hacerme una. Después nos vamos a ver a **Sunrise**. **AKIN** está vendido y podemos ver una preview del **Pumpkin Adventure III**. **Henrik** fabricó un buen Interface IDE. Las cajas para el Moonsound/GFX9000 no están disponibles, pero Henrik trajo consigo un taladro, por lo que todo el mundo puede hacer los agujeros a sus viejos Moonsounds (para colocar la caja).

El nuevo GFX9000 se vende bien, y veo un montón de gente muy contenta. No he tenido que comprar la Sunrise magazine (averigua por qué... uhmm.. todo el mundo debería de estar suscrito).

Mi-Chi tiene hecho **WIOS**. Nos cuenta que es un OS para el MSX con el GFX9000 y disco duro. Parece bueno y doy mi dirección para más información. Los componentes de **ROM** venden su nueva diskmagazine y **Yobi** pintó su ordenador. **UMF** vende ¡el primer **CD ROM** en MSX! Sólo un problema, el software no funciona en el nuevo interface de Gouda, porque han cambiado una dirección IO (un Patch please!)

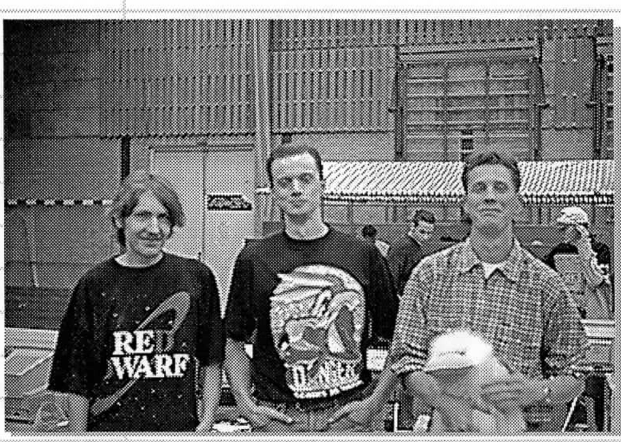
Extraños ruidos japoneses suenan en una esquina oscura del recinto. Se están mostrando películas del YS. Desde que las vi entonces hace dos años no las he vuelto a ver. Para los visitantes es un buen lugar de descanso.

Nos asombramos cuando vemos que **Paragon** ha hecho un **Bomberman** para MSX. No está todavía terminado, pero parece bueno (16 colores). Tenemos que darnos prisa con nuestro propio juego si queremos venderlo...

RAM promociona su nuevo juego llamado **Tetris 2.** Muy bueno, pero sólo para 2+ y turbo R.

Caminamos por el resto de los stands y vemos una bonita demo de **Abyss**. Muy original en el MSX, con buenos gráficos y animaciones.

MSX Club Gouda ha regresado. Conseguimos un poster firmado por el gran jefe. Ellos venden el **interface SCSI** y nuevos expansores de slots. Dos cosas imprescindibles hoy en día. Les hice 250 florines más ricos y caminamos al stand de **Dimension +**. ¿Qué es esto? ¿Nuevos juegos GFX9000



Miembros de Mayhem: Kryten, Zelly y Huey

en un MSX con Z380? No... es una Sony Play Station... demasiado malo. Pero tiene buenos juegos. Veo lágrimas en los ojos de juguete de Ray Tracer cuando ve una Atari Jaguar con nuevos juegos (él es el único orgulloso poeedor de la única consola de 64 bits).

En el stand 16 nos encontramos con **MCCM.** Muestran su emulador de MSX2 para PC. La nueva versión te permite escuchar los terribles sonidos del PSG. Dudo de si el 33Mhz que está en el stand es un PC real, porque va todo muy rápido y en mi DX4-100 el emulador es lento. El nuevo diseño de la revista MCCM supone un gran paso adelante para MCCM. Ellos también venden algún hadware antiguo, como el interface **HSH SCSI** por sólo 50 florines (compra una nueva ROM a Gouda y tienes un buen interface SCSI por 80 florines).



Stand de FONY. The Invader y Ray Tracer.

Oasis vende un nuevo patch del japonés a inglés para el **Big Strategy 2**. Ray-Tracer compra uno.

Mientras damos una vuelta vemos a **Rob de Groot** y compañía. Venden hardware y camisetas. Son buena gente, muy amigable.

MCCA tiene en proyecto un aparato de bastante utilidad, el **MICR**, un controlador de infrarojos. Con él puedes conectar dos ordenadores sin cableado alguno. También puedes aprender a usar el ordenador para controlar otros aparatos control remoto, como la TV o radio. Me compro uno, siempre resulta práctico.

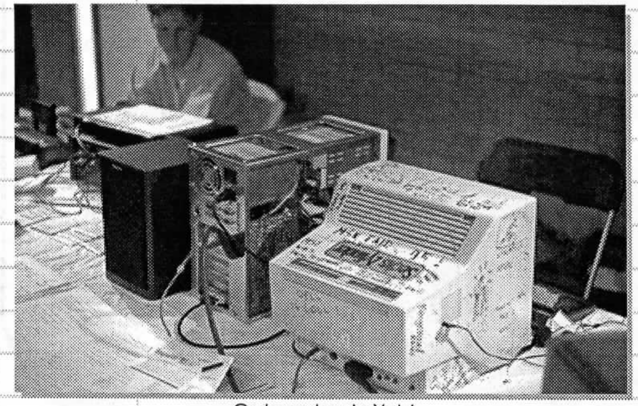
Viejas composiciones de **Impact** fueron convertidas al Moonsound por **Omega**, que éstos aprovecharon para vender en un disco. La música es muy buena, todas "wave". **MSX Club West-Friesland** y **MSX Club Oldenzaal** venden gran cantidad de hardware para...¿averiguáis qué? ...¡para MSX!,des- de cables para monitor puedes encontrar cualquier cosa.

Regresamos a nuestro stand. Habíamos visto las cosas más interesantes y nos quedaba el resto del día para conocer más cosas y nuevos amigos.

Almost Real todavía no estaba terminado. Yo tenía algún hardware para vender, incluyendo un Music Module por sólo 75 florines. Era muy barato y todo el mundo me preguntaba el porqué. La razón era simple, el Music Module no funcionaba a 7Mhz y tampoco en algunos ordenadores. Algo muy extraño, que ni tan siquiera Yobi pudo reparar con sus poderes mágicos de hardware... Después de algún tiempo conseguí vendérselo a Rob de Groot.

Nosotros también mostramos nuestro nuevo proyecto GFX9000. A todo el mundo el gustó, y pensamos entonces que sería una buena oportunidad para hacer un juego real.

TNI está empezando a hacer un juego también, es para dos jugadores simultáneos. Con doble scroll independiente. Era sorprendente.



Ordenador de Yobi

Otra gente nos mostró un **Bomberman** muy bueno para el Graphics 9000. Todavía entán trabajando en él, pero lo compraré cuando éste esté terminado.

De repente un niño me preguntó si teníamos buenas demos y promos y que las quería en el momento... bien, me gustan los niños ... pero no cuando se aproximan y hacen preguntas. Éste seguía preguntando y finalmente escribí su dirección en un papel. Me vendió una diskmagazine con el nuevo **Modplayer** de **NOP** para el Moonsound (sí) y era feliz (felicidades para ti, si lees esto, y te deseo éxito con **MFZ**).

Probamos el Modplayer de NOP inmediatamente y tuvimos una buena música en nuestro stand. Gracias a nuestro músico. El nuevo player parecía bueno y los sonidos también. Gracias a NOP (por cierto, nos os hemos visto, ¿por qué?)

Al final de la feria, **Stefan Boer**, de Sunrise, nos mostró algunas fotografías de su viaje a Japón. Debo decir que Japón me pareció maravilloso. Lo peor es que está tan lejos...

17:00

El día estaba terminando... Cargamos cada cosa nuevamente en nuestros coches y conjuntamente con Mayhem y Overflow nos fuimos a un local Mc Donalds.

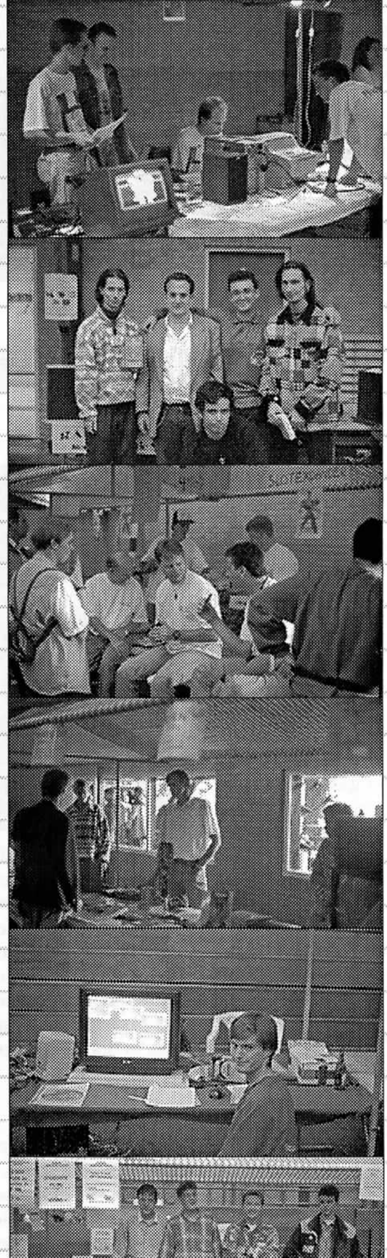
20:00 Zandvoort

Hora de regresar a Etten-Leur

22:00 Etten-Leur

Después de un viaje a través de Haarlem, finalmente encontramos la autopista a Amsterdam. Después de recorrer varios kilómetros llegamos A Etten-Leur. Cada cosa estaba sin cargar otra vez y nosotros continuamos la fiesta mirando todas aquellas cosas que habíamos conseguido nuevas.

Después de todo fue un buen día. No había demasiadas cosas que ver, pero nos lo pasamos muy bien. Lo peor, que no se dieron cita demasiados visitantes, quizás debido a las videoconsolas... Pero yo pienso que es porque en Holanda ya no quedan tantos usuarios de MSX, y todo el mundo va a Tilburg. Las ferias MSX ya no resultan interesantes para aquellos usuarios que sólo usan su MSX para juegos o algunos trabajos serios. Nadie quiere gastarse dinero en ir a una feria MSX y entonces darse cuenta que fue para nada.



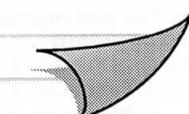
Sólo los fanáticos reales del MSX visitan las ferias hoy en día. Otra gente compra PCs y copia algunas cosas de sus vecinos.

Espero que Zaandvoort sobreviva el próximo año. Sin él sólo tendremos Tilburg y no podemos vivir sin otros encuentros regulares. ¡Nos vemos en Tilburg!

The Invader, FONY 1995

Este artículo tendría que haber sido publicado en el pasado número 33. No pudo ser así ya que no lo recibimos via Internet en su momento (se extravió). Creemos que incluye alguna información más completa que el pasado artículo, por lo que decimos publicarlo en este número. ■

De arriba a abajo:
• Stand de **ROM**, donde Yobi trabaja en su ordenador.
• Equipo del grupo italiano **RAM**, que presentaron la nueva versión del Tetris 2.
• Stand del **MSX Club Gouda**, que mostraron su expansor de slots y ampliaciones de 2 y 4Mb de RAM.
• Stand de **Dimension +.**
• **Mi-Chi** mostrando su nuevo programa WIOS.
• Integrantes de **Sunrise**.



Como os avisé en el anterior número, las producciones nacionales son un hecho patente, que podéis observar en esta entrega de Software View. Juegos, traducciones, ... hay donde elegir sin duda.



Por Juan Miguel Gutierrez

La base para un posible mercado de soft nacional ya está conseguida, y los primeros pasos siempre son los más difíciles. Estos usuarios que han apostado por el MSX, contribuyendo con sus trabajos a mantener en activo nuestro sistema se merecen todo el apoyo que el usuario le pueda brindar, y éste se traduce en una sola palabra: comprar. Sí, comprar sus juegos, traducciones y que esto les anime para seguir trabajando para el MSX. No quiero profundizar más en el tema, que creo quedó bien claro en los artículos realizados por Javier Dorado y Miguel Fco. Lerma (a ver si os hacen caso) en el anterior número.

De verdad, si esta ocasión de disfrutar más con el MSX se nos va de las manos por no gastarse cuatro duros y hacer copias, habremos terminado antes de comenzar lo que podría ser una nueva edad de oro para el MSX.

Me parece que me estoy olvidando de que ésta es una sección donde se comentan programas, así que comienzo ya.

OUTER LIMITS

CASA: M.House (Trad.Teo López)
FORMATO: 1 x 2DD + user disk
MÚSICA: ♪
TIPO: *R.P.G. aventura gráfica*
SISTEMA: MSX 2

Por fin podemos disfrutar de otro juego traducido. Este es el segundo juego que sale de las desaparecidas diskmagazine Peach Up (acordaros de Sanatorium of Romance). El juego es un RPG en 3D al estilo de Green Crystal.

La historia de este juego está ambientada en el



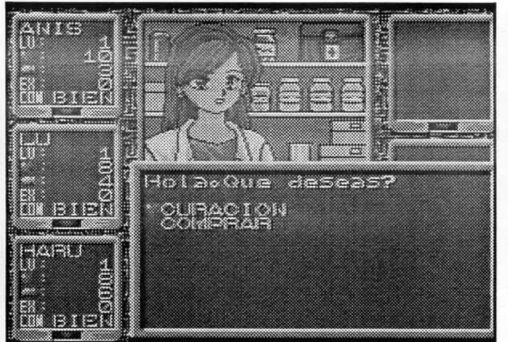
futuro, y se desarrolla en una ciudad totalmente corrupta y llena de malhechores, donde la policía hace lo que puede para mantener el orden.

Tres chicas del cuerpo de policía, Anis, Lu y Haru, son las encargadas de realizar patrullas por uno de los sectores más conflictivos de la ciudad, en donde les esperan numerosas sorpresas...

Naturalmente, al ser un juego traducido es mucho mejor que vosotros mismos os vayáis enterando de la trama.

EL JUEGO

Como ya he dicho, es un RPG en modo 3D. En pantalla podemos ver numerosas ventanas de información, así podemos observar los marcadores destinados a las tres chicas, muy completos y que indican el estado de la energía, EXP, armas, etc. También existen algunos marcadores para los enemigos que nos saldrán al paso, al igual que los indicadores de posición (brújula) e indicador de coordenadas. También podemos ver otra ventana destinada a la aparición de mensajes que nos saldrán a lo largo del juego. Al final queda la ventana destinada a la acción del juego, algo pequeña, sin duda.



El decorado del juego es, sin duda, laberíntico, aunque no presenta una dificultad demasiado grande. En nuestras correrías por la ciudad nos encontraremos en determinadas situaciones las cuales dan pie a la trama del juego, y mediante una serie de gráficos y comentarios nos pondremos al corriente de la situación. Sin duda, ésta es la mejor parte del juego, ya que los gráficos están muy bien realizados, ni qué decir que la parte erótica del juego está presente en dichos juegos.

Al principio sólo podremos con los puños de las chicas en los combates, pero conforme vayamos consiguiendo dinero en las peleas podremos regresar al puesto de policía (en el inicio) y así poder comprar armamento e Items que nos ayuden en la misión, además de salvar nuestros progresos en un User Disk.

EL RESULTADO

Pues se trata de un juego entretenido, en donde se han cuidado los gráficos de las demos y se han descuidado un poco en el juego en sí, los gráficos de fondo, de los laberintos, de los enemigos,... que no son gran cosa y resta puntos al resultado final. Por otro lado, Outer Limits se hace muy manejable y el entorno musical está conseguido. Así que el objetivo del juego se centra en ir observando las demos que van apareciendo ya que son lo mejor del juego.



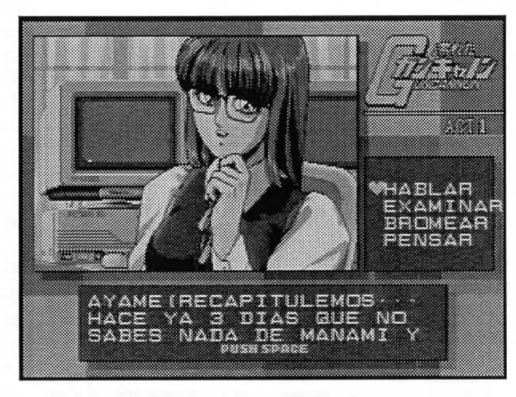


GUNCANNON (YUKA)

CASA: Wendy Mag.(Trad. Teo López)
FORMATO: 3x 2DD
MÚSICA: ♪
TIPO: *A.V.G.*
SISTEMA: MSX 2/2+

Sin duda os acordaréis de este programa, el cual apareció en episodios de la diskmagazine Pink Sox; posteriormente fue editado conjuntamente y traído aquí por Ramón Casillas. Teo López también lo ha traducido y el resultado es bastante bueno. Es la primera vez que tengo la ocasión de jugar a un auténtico A.V.G. traducido y la verdad es que el juego conseigue interesar.

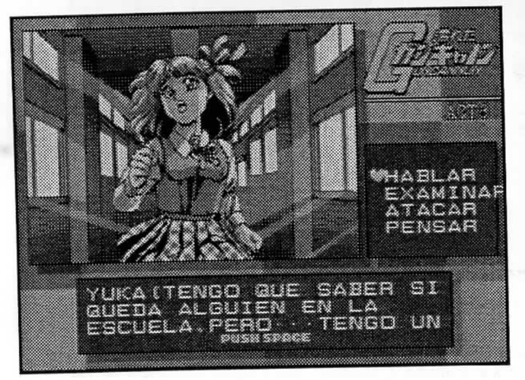
Ya apareció The Sanatorium of Romance, pero al ser un programa de sólo un disco y con una buena cantidad de gráficos y músicas apenas quedó (o así parece) sitio para una historia más larga y compleja. Por lo tanto este Guncannon puede decirse que es el primero.

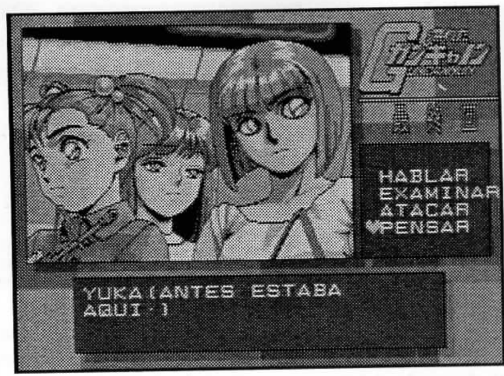


Contaré poco de su historia o contenido, ya que es sin duda la gracia del juego, además de sus excelentes gráficos, claro está. Así que sólo os diré que una gran organización secreta trata de conseguir el control de las personas, y comienza su plan en una escuela privada en la que naturalmente militan las protagonistas.

El manejo del juego es sencillísimo. Cuenta con los menús de acciones que suelen tener todo este tipo de juegos, tales como hablar, examinar, pensar,... en Guncannon además, a lo largo del juego, irán apareciendo otras opciones como bromear o atacar.

Como ya he resaltado, uno de los aspectos más destacados del juego son sus gráficos y el excelente uso del color, como venía siendo habitual en las dis-





tintas producciones que podíamos encontrar en los Pink Sox. Las diferentes melodías no están mal, acompañan sin destacar demasiado.

Un punto que se me olvidaba es que, al ser un producto de Pink Sox, lógicamente irán apareciendo paulatinamente en el juego diversas escenas eróticas.

Esta edición del Guncannon lleva incluída algunas mejoras como la posibilidad de escuchar las BGM o elegir entre los 4 actos en los que está separado el juego.



DRAGON SLAYER 6

CASA: Falcom 1990
(Trad. Manuel Pazos 1995)
FORMATO: 4 x 2DD + user disk
MÚSICA: ♪
TIPO: *R.P.G.*
SISTEMA: MSX 2/2

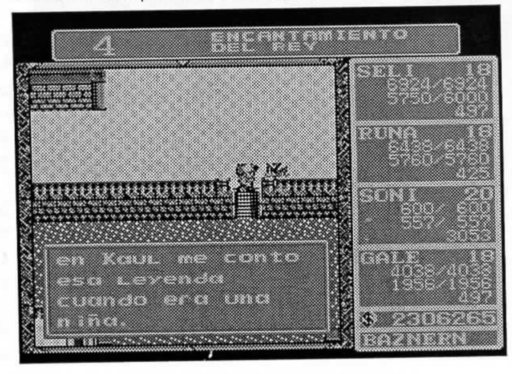
Manuel Pazos nos vuelve a brindar la posibilidad de disfrutar de un excelente R.P.G. traducido al castellano.

Anteriormente fueron Ys II, Ys III y SD Snatcher los RPG escogidos y traducidos por Manuel. Estas traducciones fueron como agua de Mayo en el desierto que se empezaba a dislumbrar en el entorno MSX. Ahora mismo, con las producciones que están apareciendo a nivel nacional, se ha conseguido crear un nuevo oasis en donde los usuarios de MSX pueden seguir teniendo opción a conseguir producciones nuevas para su ordenador, y así no depender estrictamente del mercado holandés, que, por otra parte, siempre es bienvenido.

Pues bien, este oasis del que os hablo va creciendo paso a paso y la última aportación de Pazos es la traducción al castellano del un gran RPG, como lo es Dragon Slayer 6, sin duda alguna, uno de los mejores RPG que hay para nuestro sistema.

Se trata de un trabajo más completo y elaborado, con muchas mejoras. Nuestro amigo Manuel va creciendo día a día, sus anteriores traducciones están muy bien, pero en esta última ha rizado el rizo. Así, además de poder leer todo el texto y conversaciones del juego en castellano, amén de los menús de control del juego, menús de lucha, etc, también ha traducido la introducción del principio del juego, indispensable para coger el hilo de la historia, y el rótulo que nos indica el episodio del juego en el que nos contramos. Para elaborar la traducción, Pazos ha seguido usando el sistema patchdisk traductor, evitando distribuirlo como su primera traducción, SD Snatcher, la cual se distribuyó, como todos recordaréis, en una versión en la que se ofrecía el juego ya traducido, con pegatinas incluídas. De esta manera se quiere evitar el encarecimiento del trabajo, aunque a mi parecer éste no debería de tener ningún problema de venta, tanto de una manera u otra.

La trama del juego es muy completa e interesante. Resumiendo un poco, se nos cuenta que en un distante reino, su rey es asesinado por su más estrecho colaborador. Por este motivo, envían a su joven hijo y heredero, Selios, a una isla para protegerlo y darle la preparación necesaria para ser rey. Aldam, el que fue conspirador, pretende apoderarse del reino y para ello manda capturar a Selios, pero éste escapa y logra



unirse a la resistencia, donde comenzará su lucha para vender a Aldam, recuperar su reino e instaurar la paz. Este es, a grosso modo, el tema de una historia llena de aventuras, que nos depara muchas sorpresas e inesperadas situaciones.

Resumiendo, una muy buena traducción de un muy buen juego que encierra una muy buena historia.

LILO
La conquista de la fama

CASA: Kai Magazine (1995)
FORMATO: 2 x 2DD
MÚSICA: SCC
TIPO: *Aventura gráfica*
SISTEMA: MSX2

Este juego es la creación de un usuario que se hace llamar Kenneth A.I. Este usuarios dejó entrever en una de las reuniones de usuarios en Barcelona, que sabía y podía hacer muy buenas cosas para el MSX. Kenneth ha sido hasta ahora un usuario que no ha llamado la atención, y que ahora quiere darse a conocer con este juego, una ventura gráfica muy japonesa en todos los sentidos, como ahora descubrirás.

¿DE QUÉ VA?

Pues la historia trada sobre una zanahoria que no está conforme con su destino de ir a parar a la ensalada y decide sublevarse, se propone la meta de alcanzar la fama, y para ello quiere conseguir ser la mascota de Kai Magazine.

COMIENZO DEL JUEGO

En principio elegiremos el modo de pantalla, 50 o 60 Hz, y a continuación pasaremos a la pantalla de presentación, con un gráfico de Lilo, la zanahoria, en donde nos deja ver que es un gran fan de Dragon Ball. Encontramos un menú con las opciones de Start y Option, si escogemos esta última accedemos a un submenú en el cual podemos ajustar la pantalla, elegir slot para el SCC y cargar alguno de los 3 episodios de los que consta el juego.

Tras selecionar Start, veremos una buena introducción, con doble scroll y animaciones con chiste incluido, donde se nos relata la historia. Inmediatamente después, el juego.

Éste es claramente una alusión a las A.V.G. japonesas; nos encontramos con un menú de opciones, las típicas: coger, hablar, oir, mirar, ... una pantalla de acción, y una ventana destinada a los diálogos. Pues como todos deducís, para ir avanzando en el juego hay que ir seleccionando los comandos de acción



acertadamente, hasta llegar a una situación en que la podrás usar el comando Mover. Es entonces cuando en la pantalla de acción aparecerá un mapeado de la casa en la que te encuentras y podrás moverte y buscar a las cuatro chicas que debes "convencer" para alcanzar tu propósito de ser la mascota de Kai Magazine.

A lo largo del juego, éste nos obsequierá con multitud de secuencias animadas, dobles scrolls y excelentes gráficos, donde Kenneth demuestra que puede llegar muy lejos; la verdad es que es impresionante el

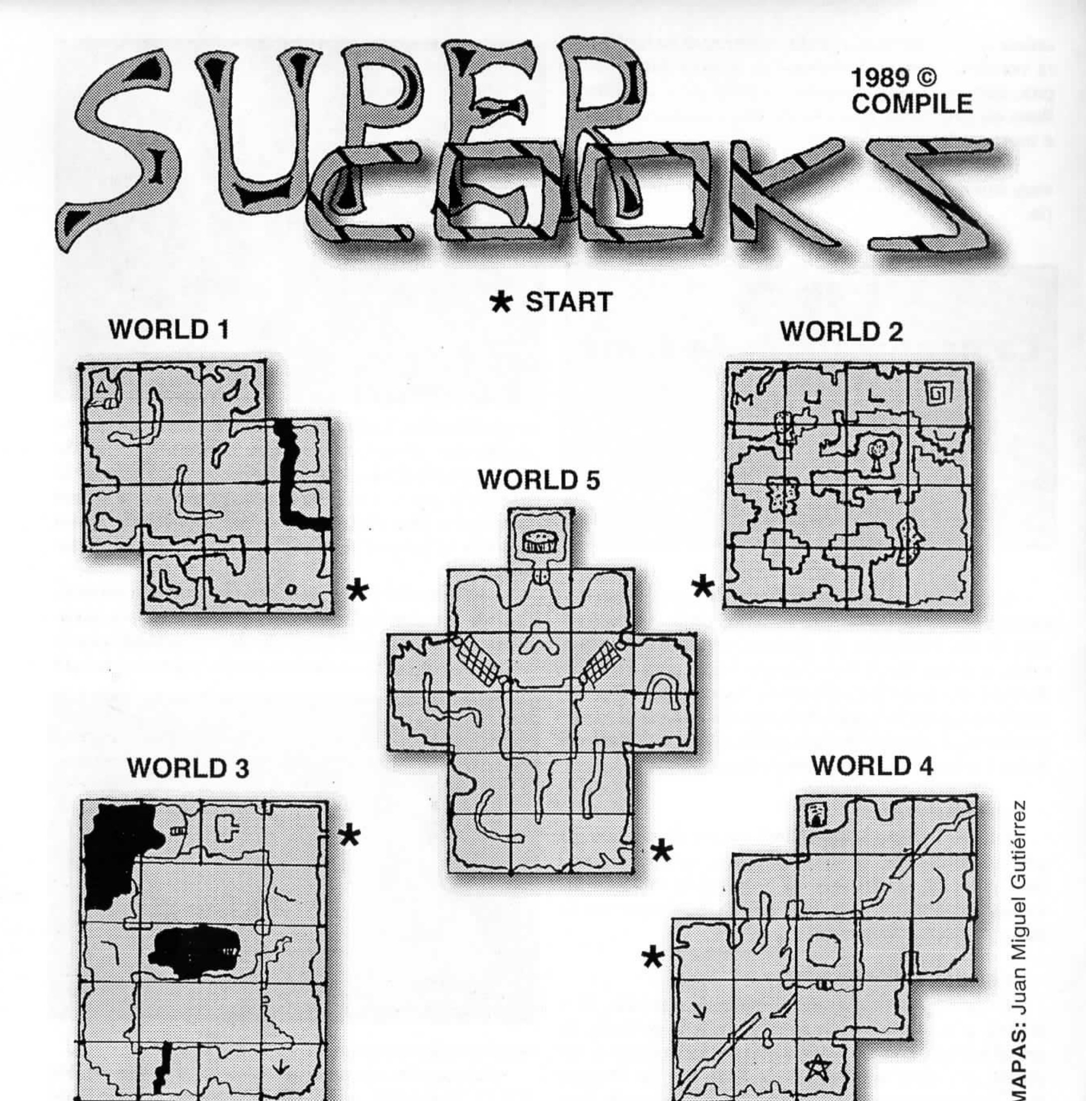


nivel que demuestra.

El juego es claramente erótico, al estilo de los A.V.G. japoneses, pero con un toque personal de Kenneth. Algo que se me escapaba es deciros que para encontrar y "convener" a las chicas debes buscar y usar correctamente los objetos que encontrarás en la casa, así que habrá que usar un poco la cabeza.

El juego está muy bien ambientado gracias al sonido SCC, con canciones de Fuzzy Logic de una gran calidad. Cabe decir también, que el final ocupa todo el disco B, con una demo que no os debéis perder, muy bien hecha. Por deseo de Kenneth, aquí tenéis su dirección si queréis conseguir el juego:

Kenneth A.I. / Kai Magazine
c/.Rourell, 7 - 3º 1ª
43204 Reus (Tarragona)■



Aquí teneís el mapeado de las cinco fases de este buen juego de COMPILE, que parodia otro gran juego de esta casa como es GOLVELLIUS.
El desarrollo en ambos programas es el mismo. Deberemos buscar en cada fase la salida al siguiente nivel, en el que el juego adoptará un estilo de plataformas y deberemos destruir un BOSS para alcanzar la siguiente fase.
De gráficos muy detallados y coloristas, es el programa ideal para pasar un rato entretenido y sin muchas complicaciones.



...y llegó el final

Pues sí, esto era algo inevitable, el filón del MSX1 no da para más –a mi juicio–, el caso es que todavía existen mumerosas casas de las que se podría hacer un monográfico, pero la gran mayoría de sus juegos o no los tengo, o nos los encuentro y cosas por el estilo. Y para hacer un trabajo a medias pues no lo hago. Otra razón es que tampoco encuentro juegos para comentar y no quiero hacer comentarios sobre juegos de sobra conocidos como el Galious, Némesis, etc.

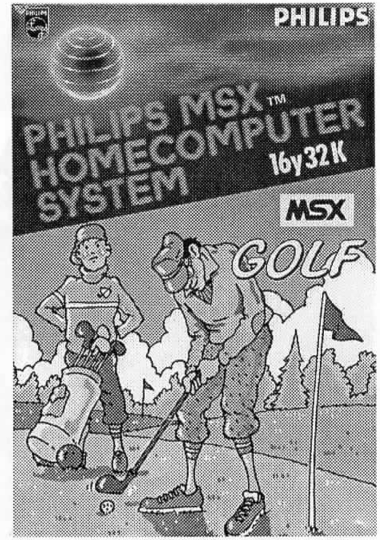
A pesar de todo, creo que la sección ha tenido una larga vida y conseguido (o tratado) sacar y dar a conocer al usuario de MSX1 algunos programas que de una manerua u otra le eran inaccesibles.

Aclarado esto, me gustaría despedir de una manera especial, y para ello ofrezo una serie de monográficos de casas cuyos programas no fueron muy numerosos para el MSX1.

Quiero empezar por una desaparecida casa que publicó algunos programas editados por Dro Soft. Es española y se trata de Juliet Software. Estoy seguro de que os acordaréis de alguno de estos títulos:

ANTARES: Arcade de scroll horizontal, en el cual controlas una nave frente a un imperio alienígena. Puedes variar la altitud para acertar a las naves enemigas. Gráficos simples y monocromos. Escaso sonido. hay que decir que recuerda vagamente al Stardust, aunque éste salió años después.

CAVES OF THE DEATH: Típico juego pasapantallas, de gráficos grandes y algo más cuidado. Mezcla algo de plataformas. Es un juego que no tuvo mucha aceptación, a pesar de que se esperaba algo más de él.



EAGLE: Arcade de 3 fases claramente diferenciadas. Han secuestrado a tu amigo y sin pensártelo coges una nave y te lanzas en su busca. En la primera fase manejas la nave en un pasillo cuyo scroll vertical puedes cambiar de dirección. En la segunda fase hay que dirigir la nave en un mapeado de pantallas para encontrar la salida, parecido al Guardics. La tercera fase es más arcade y debes abrirte paso entre las naves enemigas hasta llegar al final. Monocromo en color, aunque entretenido.

STOP BALL: Un original rompeladrillos, con una visión aérea. Debemos dirigir la bola hacia unas placas y hacerlas desaparecer. Original y divertido, aunque con los escasos recursos de su homólogo Eagle.

BREAKER: Este sí es un clásico "Arkanoid", así que poco que decir. Es rápido y se le añadió algo de color. Posee un buen número de pantallas y la adicción que generan este tipo de juegos.

Y del soft nacional pasamos al inglés. PLAYERS era también una productora de soft tipo *budget*, de bajo precio, muy al estilo de Mastertronic. Tuvo una vida efímera en el MSX, aunque alguno que otro de sus juegos gozó de cierto éxito en el Reino Unido.

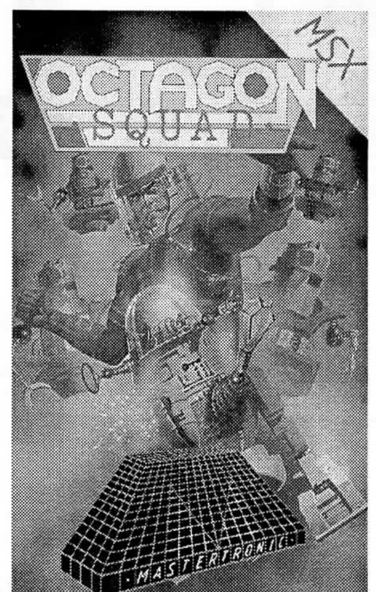
FIREHAWK: Arcade espacial de scroll lateral, en el que debemos controlar muy bien nuestra nave para no chocar, al tiempo que afinamos al máximo nuestra puntería y derribamos los enemigos. Es rápido y algunas

veces desesperante. Gráficos simples, pero con color. Un producto típico de la alineación *budget*.

FOOT VOLLEY: Lamentablemente un juego que no he conseguido encontrar, así que nada os puedo contar sobre él. *I'm sorry...*

SEA KING: Un arcade de reflejos en que el tripulamos un helicóptero, con el cual debemos recoger unos prisioneros de guerra. Nos dispararán misiles, cañones, y todo tipo de artefactos para impedírnoslo. Hay que resaltar que los proyectiles enemigos aparecen siempre en el mismo sitio, por lo que hay que memorizar el recorrido. A pesar de que no es un alarde, aprovecha los colores y PSG del MSX. Recuerda vagamente al Chopflifter.

JOE BLADE: Arcade bélico que tuvo un gran éxito en su país. Manejamos un soldado que se encuentra en el interior de una base enemiga. Acción a tope. Puede decirse que es un Army Moves en miniatura, dado que sus gráficos son más pequeños que el genial arcade de Dynamic, aunque varios programas tienen varios puntos muy parecidos.



Y se acabó, pero antes de terminar quiero dar mi reconocimiento a aquellas compañías que apostaron por el MSX. Algunas no lograron sobrevivir en la jungla del videojuego, otras tuvieron más suerte y todavía están ofreciendo diversión y juegos a los videoadictos.

A todas ellas *in memorian* de aquellos tiempos: Casio, Zap, Mastertronic, Bulldog, Loriciels, Topo, Dynamic, Martech, Zigurat, Opera, Namco, Gremlin Graphics, Ocean, U.S.Gold, Ultimate, Microids, Eagle Soft, Byte Buster, Eurosoft, Ponyca, Compile, Ascii, Hot-B, Taito, Konami, Bug-Byte, Activision, Electronic Dreams, Positive, Game Arts, Firs Star, Mirror Soft, Jaleco, Sony, Dro Soft, System 4, Domark, S.Proyects, Sierra on Line, Run/stop, Mister Chip, Alligata, Methodic Solutions, Magic Bytes, ...y a tantas otras... gracias por creer en el MSX.■

Nùmeros atrasados

PRECIOS AHORA MUCHO MÁS BARATOS

Gastos de envio incluídos

Si te interesan números atrasados, ahora tienes una buena oportunidad para adquirirlos, antes de que se agoten.

Número 14 *(formato A4)* .... **250** ptas.
Números del 18 al 33 .... **300** ptas. c/u
(Agotados los Nº 17,24, 29 y 31)
****Descuentos para cantidades***

Discos del 1 al 12 .... **250** ptas. c/u
Suplemento en disco 1 (1x2DD)....... **250** ptas.
Suplemento en disco 2 (2x2DD) ...... **500** ptas.
Camiseta del Club a todo color .... **1.200** ptas.

Trucos y Pokes

Shrines of Enigma

David Madurga nos manda estas curiosas claves para este juego:

CONTINUE: Permite continuar tras el Game Over
UNDEADLY: Seremos inmunes a los bichos; excepto en los monstruos finales
MEGAFIRE: Tendremos disparos infinitos
STEFBOER: No aparecen los graficos de fondo

Y Manuel Pazos nos manda más:

QWVEDHNI: Enemigo final
QWMEDHEI: Enemigo último enigma
QWHEAGCI: 3er Shrine

Blade Lords

Unos cuantos trucos facilitados por M. Pazos:

• Si durante el juego pulsáis simultáneamente el **0** y el **8**, pasaréis de fase.

• Si en el menú del principio pulsáis **ARRIBA DERECHA DERECHA ABAJO IZQUIERDA IZQUIERDA ARRIBA DERECHA ABAJO IZQUIERDA** (si lo hacéis bien se producirá un flash), al comenzar a jugar os aparecerá el "Cheat Menu" del programador. Con él podréis tener inmunidad, jugar con cinco espadas y más opciones que da.

Dragon Slayer 6

Manuel Pazos nos envía un cargador:

```
5 'No te quitan dinero al comprar
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E1A1100C0CD
   7DF3C9210001ED5BF8F70E2FCD7DF3C921000
   1ED5BF8F70 E30 CD7DF3C9"
20 FOR I=0 TO LEN (A$)/2: POKE&HDA00+M,VAL
   ("&h"+MID$(A$,1+I*2,2)):M=M+1:NEXTI
30 CLS:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HDA00:DEFUSR2=
   &HDA03: DEFUSR3= &HDA06:A=USR(0)
40 LOCATE 32,1:PRINT" CARGADOR DS 6"
50 PRINT TAB
   (32)"-------"
60 LOCATE 20,5:PRINT
   "INTRODUCE EL PROGRAM
   DISK Y PULSA SPACE"
70 IF INKEY$<>" " THEN 70
80 A=USR2(44):M=&HC159:POKE M,&HC3:
   POKEM+1,&H70:POKEM+2,&H38:A=USR3(44)
```

AKIN

Además de claves, Manuel Pazos nos manda un cargador para obtener vidas infinitas.

1. NONE	2.CHAKRI	3.PHUKET
4.CHEDI	5.BAHT	6.SUKHOTHAI
7.VISAKHA	8.MAKHA	9.ASALHA
10.VIHARN	11.KULCHAREE	12.WASUN
13.SANGHA	14.KRYSTI	15.PINDAKAAS

CARGADOR (VIDAS INFINITAS)

```
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E1A1100C0C
   D7DF3C9210001ED5BF8F70E2FCD7DF3C92100
   01ED5BF8F70E30CD7DF3C9"
20 FOR I=0 TO
   LEN(A$)/2:POKE&HDA00+I,VAL("&h"+MID$(A$,
   1+I*2,2)):NEXTI
30 CLS:DEFINT A-
   Z:DEFUSR=&HDA00:DEFUSR2=&HDA03:DEFUSR3=
   &HDA06:A=USR(0)
40 LOCATE 32,1:PRINT"CARGADOR AKIN"
50 PRINT TAB(32)"--------"
60 LOCATE 22,5:PRINT"INTRODUCE EL DISCO 1 Y
   PULSA SPACE"
70 IF INKEY$<>" " THEN 70 ELSE A=USR2(55)
80 LOCATE 30,7:PRINT"1- ENERGIA INFINITA":
   PRINTTAB(30)"2- JUEGO NORMAL":
   A$=INPUT$(1)
90 IF VAL(A$)=1 THEN A=0 ELSE A=119
100 POKE &HC128,A:A=USR3(55)
```



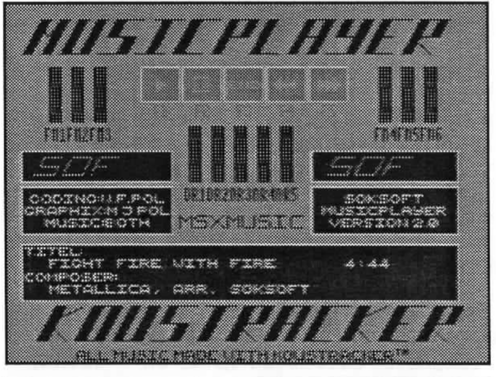
Metallica

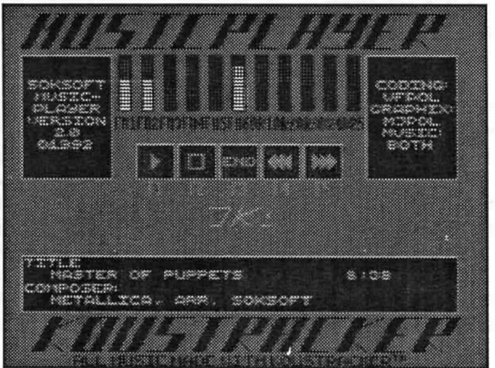
SokSoft (1992)

Empezamemos una serie de comentarios a modo de monográfico sobre los discos musicalesdel grupo holandés SokSoft. Estos discos musicales destacan por la gran cantidad de canciones de todos los estilos, y que además son adaptaciones de temas muy conocidos por todos. Este disco en cuestión está dedicado al completo al grupo Metallica y se compone de una gran serie de adaptaciones de sus canciones. Al cargar el disco nos aparecerá una pequeña introducción y después pasaremos al programa en sí. La presentación que veremos será estándar en todos los demás discos, aunque variando tanto los decorados como los ecualizadores. Tenemos por un lado las opciones de Play, Stop, Siguiente, Previo, y End. Los temas que escucharemos son: Fight fire with fire, For whom the bell tolls, Fade to black, Atrapped under ice, Escape, Creeping death y The call of Kthulu.

Pulsando END pasaremos a otra pantalla, del mismo estilo pero con nuevos temas: Battery, Master of Puppets, Welcome home (Sanitarius), Disposable heroes, Leper messiah, Orion, Damage Inc. De nuevo, con la opción End pasamos a una nueva pantalla. En ella nos esperan los siguientes temas: Blackened, ...and justice for all, Eye of the beholder, One, The shortest straw, Harvester of sorrow, Dyers eve.

Y esto es todo. Hay que decir que las músicas duran como las originales, es decir, una media de 5 minutos, con lo cual, multiplicando por el número de temas, nos dan un montón de minutos de música. ■ ***AlvaroTarela***





Jarretel

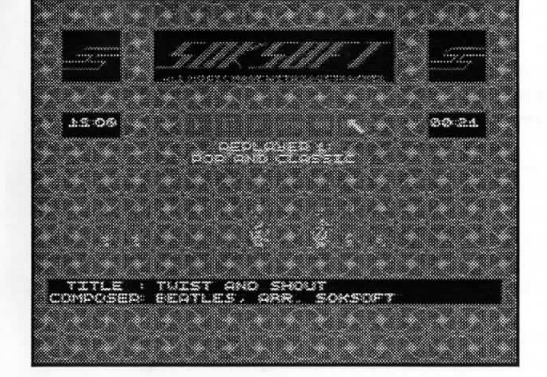
SokSoft (1993)

Este disco está dedicado exclusivamente a los temas de Jean Michel Jarre arregladas por SofSoft. Es para FM-Pac y contiene 40 temas de este conocido compositor. Este es el otro disco ya descatalogado, por lo tanto ya es de dominio público.

Al principio aparecerá un scroll vertical en el cual se supone (está en holandés) que nos van dando información sobre los temas que escucharemos. Los temas en cuestión son:

Oxigene (I, II, III, IV, VI), Equinoxe (I, III, IV, V, VII), Magnetic Fields (I, II, III, IV, V-The last Rumba), Souvenir de Chine, Jonques de Pecheurs au Crepusc, Orient Express, Nuit a Shanghai, Arpegiateur, L'orquestre sous la pluie, Zoolook, Zoolookologie, Ethnicolor (I, II), Diva, Second Rendez-Vous, Third Rendez-Vous, Fourth Rendez-Vous, Last Rendez-Vous (Ron's Piece), Industrial Revolution, Industrial Revolution I-II-III, London Kid, Rovolutions, Tokyo kid, Computer Week-end, September, The emigrant, Calypso (I, II, III), Waiting for Cousteau.

Poco más podemos decir de este disco. Tan sólo que es sorprendente el gran número que contiene y de buena calidad. ■ ***AlvaroTarela***



Destroyka

SokSoft (1993)

Este es un disco demo de SokSoft. En él nos presentarán sus otros dos discos: Metallica y Jarretel. Además nos informan (en holandés) de las características de su editor musical: Kroustracker, editor con el cual han realizado todos sus discos musicales y que pronto estará disponible.

SokSoft ha hecho arreglos de canciones de grupos e interprétes tales como Metallica, Jean Michel Jarre, R.E.M., Mike Oldfield, Sepultura, Rolling Stones, The Beatles, Vangelis, etc.

Este disco se divide en varias partes:

POP & CLASSIC. Con los siguientes temas: Stand (R.E.M.), Twist and shout (Beatles), Leave it alone (Living colour), Tubular Bells (M. Oldfield), Tubbs & Valerie (Jan Hammer), Eve of the war (Jeff Wayne), Dervish (Vangelis), Ghostbusters (Ray Pareker Jr), Aurora (Nova), Money for nothing (Dire Straits), It's only love (Bryan Adams), Radetzky March (J. Strauss), Para Elisa (Beethoven), Air (J.S. Bach), We are the world (Jackson/Richie), Son of a gun (Nirvana), Addicted to love (Robert Palmer), Don't you (Simple Minds).



METALLICA. Con los siguientes temas de Metallica: Hit the lights, The four horsemen, Motorbreath, Jump in the fire, Anesthesia - Pulling Teeth, Whiplash, Phantom lord, No remorse, Seek & Dostroy, Metal militia, Enter Sandman, Wherever I may roam, Don's treat on me, Through the never, Nothing else matters, Of wolf and man, The strule within, Orion, To live is to die.

Y pulsando End veremos un enorme scroll que nos dice que "SokSoft is great". Después de esto pasamos a la siguiente parte:

ROCK & HEAVY: Destroyka (SokSoft), Madman (SokSoft), Hanger 18 (Megadeth), Holy wars... the punishement due (Megadeth), Countdown to extinction (Megadeth), He-evil (SokSoft), Arise (sepulture), Across the lake (SokSoft), The end complete (Obituary), Dead skin mask (Slayer), Paradise city (Guns n' Rouses), For the love of god (Steve Vai), R.A.A.R. (SokSoft), Spooky, isnt it!!! (SokSoft), Ghostbusters in E (R.Parker Jr.) Somehow tonight is (SokSoft).

Y esto es todo. Al final veremos el staff de los programadores. Cabe destacar el hecho de que podremos escuchar un total de hasta 4 horas de música.■

AlvaroTarela

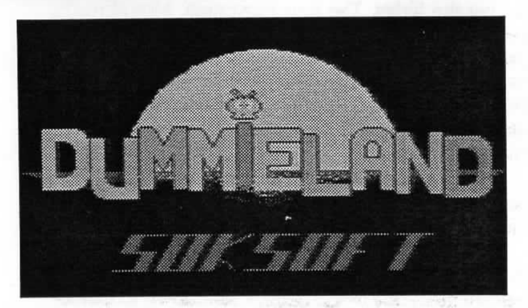
Dummieland

SokSoft (1994)

Esta vez ya no se trata de un disco musical solamente, sino que en estos dos discos se combina un disco musical con un juego de inteligencia. Si antes para acceder a las diferentes partes del disco bastaba con pulsar End, ahora habrá que superar in juego de habilidad, cuyo nombre es Dummieland. Dicho juego tiene argumento y todo, el cual se nos relata al principio del mismo (algo así como en que en el año 2043 los imbéciles e idiotas dominan el mundo...). Pero para hacernos las cosas más fáciles non dan unos passwords con los cuales podremos acceder a las diferentes fases (en concreto, cada password nos permitirá acceder a cada uno de los diferentes replayer's).

La pantalla principal consta de los siguientes elementos: Stop, Play, Cambio de Hertzios, Prev., Next, Pause, Next demo (generalmente nos dará las instrucciones para el siguiente juego), Password (para acceder a los diferentes raplayer's). Este disco es el no a más: un total de 8 horas de música y un total de 120 niveles del juego. (Vamos, que ya tenemos entretenimiento para las Navidades...).

REPLAYER 1: *Password: Letstart.* Esta vez los ecualizadores son luminosos y destacamos una franja que se mueve al estilo del "coche fantástico". Los temas que podremos escuchar son: Kashmir (Led



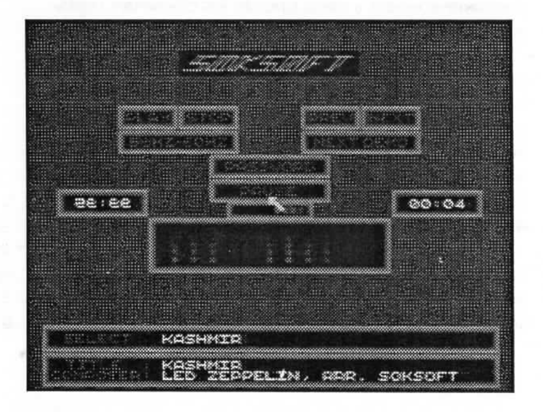
Zepplin), Them Bones (Alice in Chains), Light my fire (The doors), Riders on the storm (The Doors), Hello I love you (The Doors), An der schonen blauen donau (J. Strauss), Mood for a day (Yes), Wish (Nine inch nails), I want to be free (Queen), We will rock you (Queen), The swing (Inxs).

Con la opción Next Demo accederemos al juego: "The Dungeon". El objetivo del juego es llegar a la meta, para lo cual hay que coger una llave. Disponemos de unos objetos para eliminar otros que nos obstaculizan el paso. Así, la espada eliminará al caballo, el hacha a la armadura y el cañón a la torre. Con Crtl-Stop podremos volver al replayer.

REPLAYER 2: *Pasword: Covenant.* El decorado es el mismo pero cambian los temas musicales: Back to the cave (Lita Ford), Can't catch me (Lita Ford), Blueberry (Lita Ford), Kiss me deadly (Lita Ford), Falling in and out of love (Lita Ford), Welcome to the jungle (Guns n' Roses), Purple haze (J. Hendrix), Three little pigs (Green Jelly), Dee (Randy Rhoads), Rock me to the top (Tesla), Sonatine Op.71 no.1 (Mauro Giuliani).

En Next Demo iremos a la fase "The Desert", en la cual cambian los decorados y algunos objetos, como el serrucho para las palmeras... (Todo esto se explica en la pequeña intro).

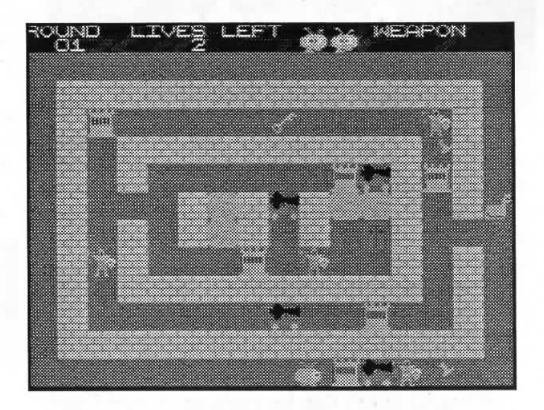
REPLAYER 3: *Password: Eternity.* Los temas que encontramos aquí son: Cowboys from hell, Primal concrete sledge, Psycho holiday, Heresy, Domination, Mouth for war, A new level, Walk, Fucking hostile, This love. Todos ellos de Pantera.



La siguiente parte es "The Boat", y tal como su nombre indica, el escenario es un barco. La pajita es para la cerveza, el hacha para el cofre y el bate de beisbol para el salvavidas.

REPLAYER 4: *Password: Ataraxia.* (Ahora ya nos piden el disco 2). Los temas que nos esperan aquí son: Another one bites the dust, Don't stop me now, Crazy little thing called love, A kind of magic, Under pressure, Radio Ga Ga, I want it all, Innuendo, Breakthru, Headlong, The miracle, The invisible man, Hammer to fall. Todas del rupo Queen.

La siguiente fase es "The Forest". El decorado es de un bosque. El pico es para la araña (!), la sierra para el árbol... El objetivo es llegar hasta un gnomo.



REPLAYER 5: *Password: Mystical.* Los temas a escuchar son: Remember tomorrow, Running free, Phantom of the opera, Innocent exile, Killers, todas de Iron Maiden. Además: Jump in the fire, Creeping Death, When death freezes over, de Metallica y South of heaven, de Slayer.

La siguiente fase es "The Palace". La espada para el caballero y la cerilla para el candelabro.

REPLAYER 6: *Password: Kratatau.* Los temas son: Sad but true, The god that failed, My friend of misery, One, The sohortest straw, The frayed ends of sanity, The thing that should not be, Leper messiah, Orion, de Metallica, y Take no prisioners (Megadeth).

La última fase es "In Space". Ahora hay un ran surtido de objetos: Conecocos, pico, bate de béisbol, armadura, pistola... Son un total de 20 fases.

REPLAYER 7: *Password: Complete.* Ahora son los temas propios de SokSoft: The dirt ballad, On enterin asjsjihr, Dummieland polka, Dummieland polka, Dummieland celebration, Trashlands, Live in fear die in pain, No end to suffering, Turn the page, Bare footed beast, Electric swamp, Later, Demo IV, Sokopkompst demo, Eikelgedrag, Die by your own hand, Demons and dragons, Satanic demonic dragons, Gorgel-orgel, Doom... part four, Nameless game, Off course, Tremolo locker, Quanquer sooitchuh, Study in E minor op.35 no.24, Synth27680, Space generation.

La siguiente fase es "Epilogue". Es el final de la demo y el staff de los programadores.

Hay otra serie de passwords especiales: *Diebuggy* (Nos permitirá pasar el nivel pulsando a la vez CODE, CAPS, GRAPH, CTRL y SHIFT), *Christus* (Nos proporciona vidas infinitas), *Classick* (Nos lleva a un replayer escondido que contiene música clásica).

REPLAYER 8: *Password: Classick.* En esta ocasión aparece el teclado de un piano que irá tocando las teclas al ritmo de la música. Todos los temas son de Beethoven: Opus 2 nr.1, Opus 2 nr.2, Opus 10 nr.1, Opus 27 nr.2, Opus 28, Opus 49 nr.1, Opus 49 nr.1, Opus 49 nr.2, Opus 79 (Sonatine), Opus 106 (Allegro), Opus 106 (Scherzo & adagio), Opus 106 (Largo & allegro). Además: Eine kleine nachtmusik (W.A. Mozart).

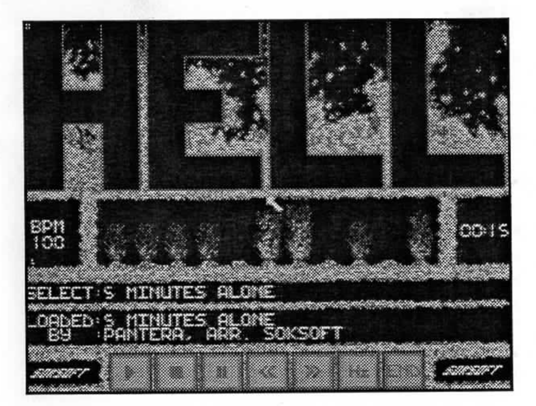
Por último, decir que pronto saldrá el Dummieland 2, el cual será sólo el juego (no una demo musical) y estará basado en el mismo que el de este disco musical. Sin embargo la dificultad de las fases será algo menor (la verdad es que en este disco de pasaron un "pelín" en algunas fases) y será más rápido.■ ***AlvaroTarela***

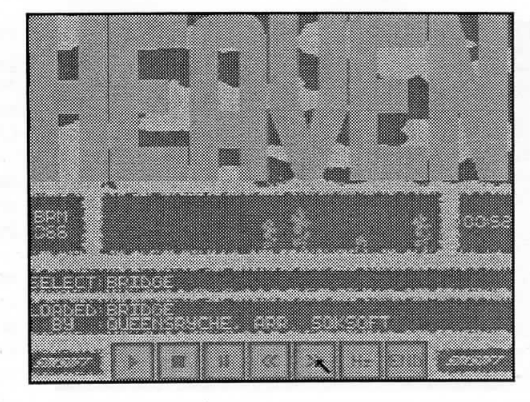
Heaven & Hell

SokSoft (1995)

Esta es el último disco musical que ha salido de la mano de SokSoft. Al contrario que el resto, que sólo empleaban el MSX-Music (FM-Pac) en éste sí que se hace uso del cartucho Music Module, con lo cual la calidad de la música aumenta. Además, el disco contiene un total de 3 horas de música.

En esta ocasión el disco se compone de dos partes: Heaven (cielo) y Hell (infierno). La primera de ellas tiene música un poco más suae que la otra, en la cual predomina música heavy (al parecer el grupo Metallica es el preferido de SokSoft, el cual también ha compuesto alguna música de este estilo). Veámoslas por separado.





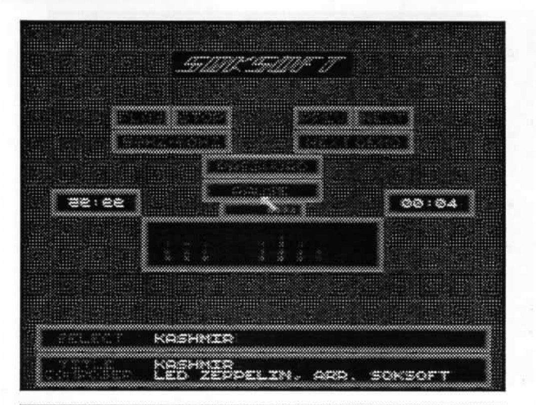
HEAVEN. El decorado de fondo son unas nubes y esta vez los ecualizadores no podían ser más originales: unas flores que crecen. Como siempre tenemos las opciones de costumbre: Play, Stop, Siguiente, Previa, Hertzios, y End. Con esta última opción pasaremos a la parte segunda (Hell).

Los títulos que encontraremos en esta parte son: Bridge (Queensryche), Cryin' (Joe Satriani), Europa (Santana), Every breath you take (The Police), Everything I do (Bryan Adams), Evil ways (Santana), et off of may Cloud (Rolling Stones), I can't get no - Satisfaction (Rolling Stones), I still haven't found (U2), Let the children play (Santana), Limelight (Rush), Livin on a prayer (Bon Jovi), Memories (Yngwie Malmsteen), Opus is sonate (Mauro Giuliani), Persuasion (Santana), Pride (U2), Samba pa ti (Santana), Shes nor here (Santana), Sapnish romance (Anónimo), Start me up (R. Stones), Sultans of Swing (Dire Straits), Sunday bloody sunday (U2), The spirit of the radio (Rush), The unforgettable fire (U2), Time is on my side (R. Stones), Where the streets have no name (U2).

HELL. Antes de pasar a esta parte veremos un scroll que nos informa de esta parte. La pantalla se transforma ahora completamente, ya que pasamos del cielo al infierno. Los ecualizadores son ahora llamas. Veamos los títulos que nos han preparado:

Minutes Alone (Pantera), Am I evil? (Metallica), Battery (Metallica), Bite the Bullet (Yngwie Malmsteen), Blackened (Metallica), Dead embroyonic cells (Sepultura), Free (SokSoft), God of Emptiness (Morbid Angel), Guitarsolo (SokSoft), Hanger 18 (Megadeth), Harvester of sorrow (Metallica), Highway to hell (AC/DC), Losfer Words - Big 'orra (Iron Maiden), Of wolf and man (Metallica), Only (Anthrax), Slowly we rot (Obituary), South of heaven (Slayer), Suffer yhe chuldren (Napalm Death), Summer song (Joe Satriani), The call (SokSoft), The hunt (Sepultura), Trapped under ice (Metallica).

Como veis, un amplio repertorio, para todos los gustos. Además, el sonido está muy bien conseguido, gracias a los efectos que de batería que se pueden conseguir con el Music Module.■ ***AlvaroTarela***



Koustracker

SokSoft (1995)

Hasta nuestas manos ha llegado una *preview* de lo que será este editor musical. Aún no ha salido a la venta pero pronto lo hará. Ya os lo comunicaremos.

A primera vista lo que menos destaca es la presentación, al estilo del Moonblaster pero un poco peor. Este es el editor musical con el cual los chicos de SokSoft han realizado todas las composiociones de sus discos. Entre las características del programa destacan: 8 octavas, *Tempo* en tiempo real, *Fade in* y *Fade out* por canal, *Stacatto*, efectos sonoros variados, etc. Permite hasta un total de 6800 *tracks* por composición, es decir, alho así como 81 ficheros del Fac SoundTracker. La duración de cada canción puede llegar a ser de hasta 50 minutos (en tiempo real), y hasta 3 horas variando el *Tempo*. Hasta aquí terminamos con este monográfico.

La verdad es que los chicos de SokSoft (en realidad son tres hermanos, los Pol) trabajan a tope. Aunque se confiesan unos fanáticos de la música heavy también han hecho versiones de temas de pop y rock y hasta de música clásica.■ ***AlvaroTarela***

Battle Cards

Alfonso Domínguez (1995)

Este es un pequeño juego realizado por Alfonso basado en el famoso juego de cartas de las 7 y media. Como novedad está que nos enfrentaremos a varios enemigos, hasta un total de 12, a base de ir restándoles energía. Y para ello tendremos que ganarles a este juego de cartas. La pantalla principal se divide en varias partes. En la superior tenemos 4 opciones:
Carta: Para pedir carta.
Plantar: Como su nombre indica, para plantar el juego y evitar pasarnos.
Magia: Podemos conseguir magia y usarla contra nuestro enemigo restándole puntos de enrgía.
Quitar: Para abandonar el juego.

Nuestra energía y la del enemigo está representada por unas barras. Además a la izquierda aparece una foto (se supone que es la del programador) nuestra y a la derecha la de nuestro contrincante.

Poco se puede decir del desarrollo del juego que no sepamos ya (además ya viene explicado en las instrucciones previas al juego). Sólo decir que el juego resulta muy entretenido, sólo se echa en falta música de fondo, pero los gráficos de las cartas están muy bien realizados.■ ***AlvaroTarela***



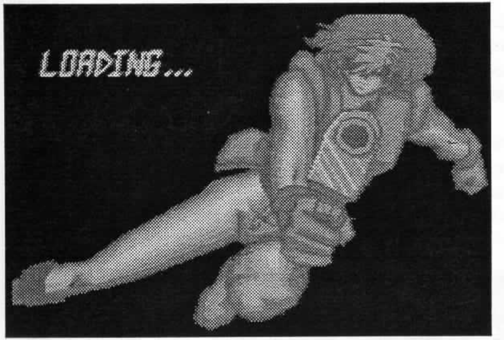
System Saver

Kai Magazine

Este disco no es ni un juego ni un disco musical, se trata de una "Promotion Picture", es decir, un disco promocional de un programa, en este caso denominado "System Saver", el cual ha sido realizado por un desconocido usuario que se hace llamar Kai Magazine.

El menú principal cuenta con las opciones Start y Options. En esta segunda podemos modificar el "set adjust" de la pantalla e indicar el slot en donde colocar el cartcuho de sonido con SCC (que es el chip que se usa).

Antes de cargar cada parte aparecerá un impresionante gráfico al más estilo japonés. (Las cargas duran un poco pero la espera merece la pena). Al ser éste un disco más visual que otra cosa, no basta con describirlo, hay que verlo. Pero más o menos, lo que veremos será una serie de secuencias al más estilo japonés. La verdad es que es impresionate la calidad, nos parecerá estar viendo una verdadera serie de animación, cosa a la que ayuda mucho la música. En la primera parte veremos el enfrentamiento entre el

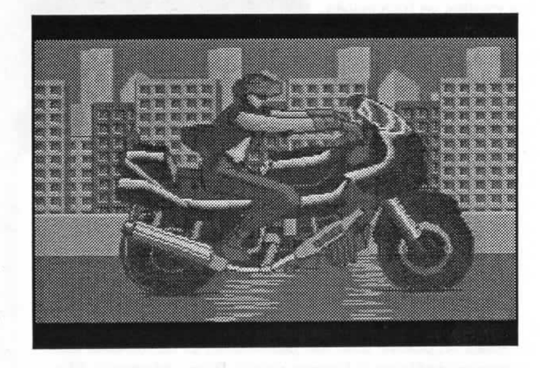




personaje principal quien al final escapa de una gran explosión.

En la segunda parte se nos va relatando la historia: El jefe del protagnista le comunica a éste que su misión será la de encontrar al "System Saver", que es el nombre clave del único usuario que podrá salvar al sistema (¿Que qué sistema?. El MSX, por supuesto). No os debéis perder las animaciones a toda pantalla. Al final nuestro protaginista se marcha en una impresionate moto...

En la tercera parte descubrimos un plan secreto: crear ordenadores con inteligencia artificial y acabar con todos los demás sistemas. El juego final será un R.P.G. que ocupará 3 discos y serán necesarios 256 kB de RAM.■ ***AlvaroTarela***



Duck Tales

Emphasys (1994)

Este es el último título del grupo holandés Emphasys (formado a su vez por el grupo de grafistas Jet-Soft). La verdad es que este juego no es ninguna novedad, pero hemos tenido que esperar unos 9 meses a poder recibirlo (la organización de Emphasis no es muy buena, la verdad). Como su nombre indica, el juego trata de las aventuras del conocido Tío Gilito (así llamado en España). ¿Que quién es el tío Gilito?, pues el tío de uno de los patos más conocidos, el pato Donald.

Nada más cargar el juego nos aparece la portada y pulsando Space tres opciones: Game Start, Watch Demo e Input Password. Si estamos en este menú y tenemos el Music Module podremos oir algunos sonidos digitalizados mientras suena la melodía conocida de las aventuras del pato Donald. Si esperamos a pulsar Space veremos el staff de los programadores. Con la opción Watch Demo iremos a la demo del juego en la cual nos enteraremos de qué va la historia (es la única forma de saberlo ya que los manuales vienen completamente en holandés). La demo está muy bien realizada, sobre todo los gráficos,

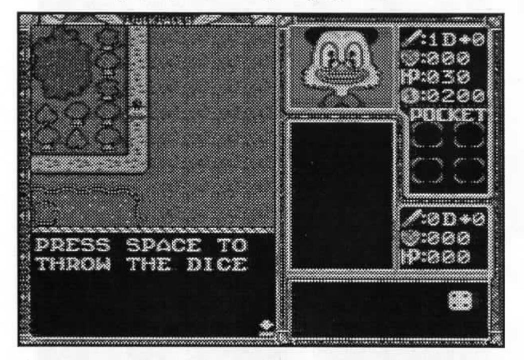




DuckTales

los cuales se han cuidado al detalle. La historia es más o menos como sigue: Durante la noche Dagobert (que así se llama el protagonista) es ajeno a lo que ocurre: alguien está "visitando" su arca de monedas; es Magica, una bruja, la cual le arrebata su *dumi* (moneda de 10 centavos) de la suerte. Ahora Dagobert tendrá que buscarla... Por supuesto, durante la demo sonará una música muy bien conseguida.

El juego consta de tres fases: Dagobertcity, The Dragon's Lair y The Clastle. Para acceder a estas dos últimas se puede usar un password. El desarrollo del juego es análogo a juegos como Rune Master o The Witch's Revenge, ya comentados en nuestra revista. Sin embargo, aquí sólo hay un jugador, no como en

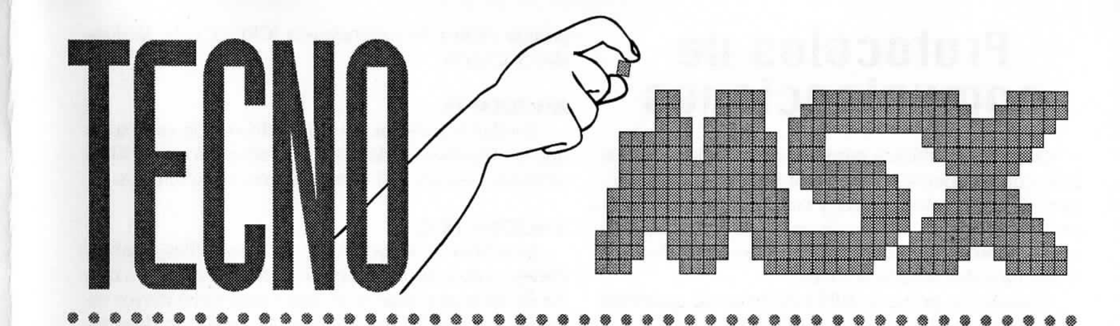


los otros en los cuales podíamos jugar hasta cuatro a la vez. Esto le resta bastante adicción al juego.

Se trata de avanzar por un tablero usando un dado. Por el camino encontraremos enemigos (a los cuales tendremos que vencer usando el dado), brujas que nos pedirán dinero, intersecciones (según salga un número par o impar iremos a uno u otro lado). También hay las posadas (Inns) en las cuales podremos recargar vida, comprar objetos, armas, escudos o hasta ganar dinero (sólo 100 monedas) jugando al 3 en raya (es muy fácil ganar, por eso sélo nos permiten jugar una vez en cada posada). Es conveniente entrar en las posadas pues el sitio desde el cual comenzaremos si nos matan. Por cierto, dispondremos de un total de 3 vidas (que aquí se denominan créditos).

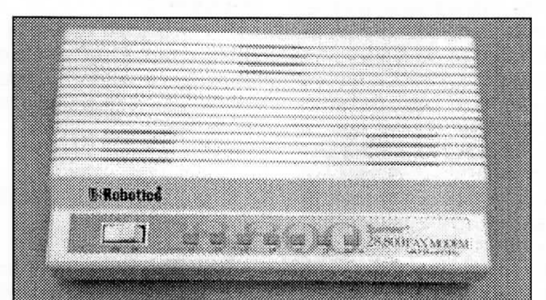
De la mecánica del juego poco se puede comentar. Sólo decir que al principio parece muy difícil ya que los enemigos son más poderosos que nosotros, pero una vez que hayamos conseguido un poco más de poder podremos avanzar con menos dificultad. Además también contamos con una serie de objetos especiales que nos ayudarán, tales como un dado especial que nos permitirá lanzar dos dados y así avanzar más, pócimas para curarnos de venenos que podamos encontrar en los cofres sorpresa, botes de humo para poder huir de enemigos, pociones de vida para aumentar nuestra energía, botas para avanzar más deprisa, etc. Hay que destacar el hecho de que las fases son muy, muy largas y te puedes tirar varias horas para terminar cada una de ellas. Esto hace que el juego resulte algo monótono al cabo de cierto tiempo ya que te cansarás de andar lanzando el dado y luchar cada dos por tres. Sin embargo, entre fase y fase accederemos a una pequeña demostración bastante bien realizada.

Vale la pena jugar para ver el final, ya que ésta está muy bien, tanto la música como los gráficos están muy bien conseguidos, parecen de dibujos animados. Además hay animaciones y gráficos que ocupan toda la pantalla. Y si sigues la historia parecerá que estás ante una aventura más de Walt Disney. Los gráficos del juego están muy bien ambientados, aunque se echa un poco en falta más variedad ya que las fases son muy largas. También la música llega a ser monótona; debería de cambiar más ya que estar dos horas escuchando la misma cancioncilla de fondo llega a cansar (y bastante). Esto es todo lo que se puede decir de este juego. Lo más detacable: los gráficos (tanto de los enemigos como de las demos). En la sección trucos y Pokes tenéis las claves para las fases segunda y tercera.■***Alvaro Tarela***



EL mundo de las Comunicaciones

Bueno, en los últimos números de la revista hemos ido echando una pequeña mirada al mundo de las comunicaciones MSX. Así, hemos visto cómo conectarnos a una BBS, cómo subir y bajar ficheros, cómo usar los lectores de correo electrónico, y cómo usar los distintos protocolos de recepción y envío de ficheros. Sin embargo, estoy seguro de que hay todavía algunos usuarios que no saben ni cómo comenzar, por eso he considerado que unas cortas líneas sobre cómo empezar partiendo de cero en el excitante mundo de las comunicaciones no está de más.



Lo primero que debemos hacer es llevar un enchufe telefónico hasta nuestro ordenador. En las casas modernas ya hay enchufes en todas las habitaciones, pero lo más seguro es que tengas que llevar una línea telefónica hasta las proximidades de tu ordenador; para ello busca la entrada general de telefóno (se trata de una caja color crema, de forma cuadrada ó circular), ábrela: podrás observar o bien ya unos conectores preparados para recibir una nueva línea telefónica, o bien unos contactos a los que tendrás que soldar el cable telefónico. A continuación lleva el cable telefónico por el zócalo de la pared y fíjalo a ella con silicona. El último paso de esta instalación es fijar un enchufe telefónico en las próximidades de nuestro ordenador.

Una vez hecho esto, necesitamos un cartucho RSC-232. Los hay de varios tipos, aunque muchos de ellos son ya díficiles de encontrar, sin embargo, Ramón Ribas vende las placas RSC, muy baratas; nosotros únicamente tendremos que hacerle una carcasa, que puede ser de cartón o hecha con cajas de cassette. Estas placas, marca Mitsubishi, funcionan perfectamente.

Ya con el cartucho y la línea de teléfono dispuesta, ya podemos hacernos con un modem. Tiene que ser compatible Hayes, que son los más comunes, ya que forman un estándar en el mundo de los modems. En cuanto a la velocidad, lo ideal sería entre 9600 y 14400 baudios. Si te lo compras de más velocidad no podrás aprovecharla, ya que la inmensa mayoría de los cartuchos RSC para MSX, no reconocen velocidades mayores de 19200 baudios. Con el modem ya se suministran los cables necesarios, pero si ves que el cable no se adapta a tu cartucho, puedes solicitarlo en cualquier tienda de electrónica especializada. Incluso hacértelo tú mismo.

Ahora ya tenemos nuestro equipo casi dispuesto, lo único que todavía nos falta es buen programa de comunicaciones para MSX. El COMS5, está bien aunque ya se ha quedado muy anticuado; sus mayores defectos es que no trabaja bien con velocidades mayores de 4800 baudios y sólo tiene disponible el protocolo Xmodem, aunque ver las pantallas en Ansi tiene su atractivo. Bajo mi punto de vista el mejor programa es el Cacis, aunque la configuración necesaria para hacerlo funcionar es algo exigente: MSX DOS2, ratón, y una buena Ramdisk. Incorpora los protocolos Xmodem e Ymodem, y es muy manejable y eficaz. Desgraciadamente le falta el protocolo Zmodem. El Erix es también un buen programa, fácil de configurar y también manejable. Ahora sí que estamos listos para conectarnos.

Como ves nos es ni muy difícil ni tampoco demasiado caro. Así que a qué esperas, da el siguiente paso en el mundo MSX, y comunícate. Te esperamos.■

Javier Dorado

Protocolos de comunicaciones

Durante los últimos números de la revista, hemos visto cómo conectarnos con una BBS, cómo usar lectores de correo electrónico, y creo que sería una buena idea, proseguir ahora con unas pequeñas explicacones, sobre lo que son y para qué sirven los diversos protocolos de comunicaciones.

Cuando las primeras BBS's hicieron su aparición a finales de los 70 y principios de los 80, se le planteó a los usuarios el problema de cómo *subir* y *bajar* programas evitando los errores que la mala calidad de las líneas telefónicas podían producir durante el envío de información; ésta fue la razón de la creación de los protocolos de transferencias de ficheros: evitar la pérdida de datos y realizar la corrección de errores durante el envío de ficheros mediante línea telefónica.

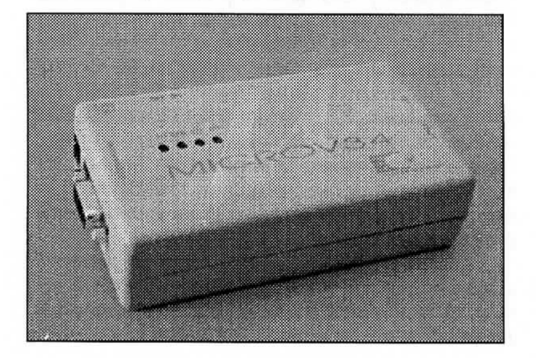
PROTOCOLOS XMODEM

XMODEM CHECKSUM

Es el más antiguo de todos, por lo que está muy difundida, aunque comienza a desaparecer para ser sustituida por protocolos más modernos. Este protocolo envía bloques de datos de 128 octetos y utiliza un método sencillo de sumas de verificación (*checksum*) para detectar errores durante el envío de los datos. Tiene importantes inconvenientes, ya que no mantiene el nombre original del fichero, ni su tamaño, pues redondea éste al bloque de 128 octetos más cercano, además de no permitir más que el envío de un fichero cada vez. De todas formas la permanencia de este protocolo a lo largo de los años, indica que es lo suficientemente fiable como para que todavía pueda declarársele totalmente válido.

XMODEM CRC

Es igual que el Xmodem Checksum, sólo que usa un método más eficaz para la detección de errores: la prueba cíclica de redundancia (CRC: *Cyclic Redundancy Check*)



XMODEM 1K

Similar al anterior. La única diferencia estriba en que los bloques de de datos enviados tienen un Kiloocteto en vez de 128 octetos como los anteriores.

XMODEM 1K G

Es similar al Xmodem 1K pero no utiliza establecimiento de comunicación (*handshaking*), por lo que los ficheros se envían y reciben con mucha mayor rapidez, aunque la probabilidad de errores no detectados aumenta, por lo que sólo debe emplearse cuando tengamos la seguridad de que la línea está "limpia".

PROTOCOLOS YMODEM

YMODEM

Es una versión mejorada del protocolo Xmodem 1K. Además de utilizar la detección de errores CRC y enviar bloques de datos de 1 Kiloocteto, conserva el nombre y tamaño originales de los ficheros enviado. Además permite enviar más de un fichero a la vez.

YMODEM G

Este protocolo se diseñó para su utilización con un modem que incorporase detección de errores, como puede ser el MNP-5. Este protocolo deja que sea el propio modem el que corrija los errores en el envio de datos.

OTROS PROTOCOLOS

ASCII

Este protocolo se usa para enviar ficheros que estén grabados en formato ASCII, como pueden textos o similares.

KERMIT

Este protocolo es usado en las comunicaciones entre ordenadores personales y *Mainframes* (grandes ordenadores). Reúne las características de los protocolos Xmodem e Ymodem además de un sitema de corrección de errores mejorada, aunque es más lento que los protocolos vistos hasta ahora.

ZMODEM

Es el más moderno y fiable. Entre sus características se encuentra el poder enviar más de un fichero simultáneamente. Conserva también el nombre y tamaño originales de los ficheros enviados, y además este protocolo es capaz de amoldarse a la calidad de la línea telefonica aumentando o reduciendo la velocidad de trasmisión según las circunstancias.■ ***Javier Dorado***

Unidad de disco ZIP para el MSX

Hasta hace poco habían llegado noticias desde Holanda que afirmaban la posibilidad de conectar este dispositivo al MSX a través del interface SCSI. Estas Navidades un usuario español lo ha logrado hacer. Por si todavía no sabéis exactamente qué es una unidad Zip os lo describiremos brevemente:

La unidad de disco Zip es el nuevo sistema de almacenamiento desarrollado por Iomega; se trata de unidad de disco removible (un dispositivo SCSI) que funciona de forma análoga a una disquetera sólo que es mucho más rápido y los discos que usa son de 100 Mb. Además destaca su pequeño tamaño: la unidad es de unos 13x18 cm y los discos del tamaño de un de uno de 3,5 pulgadas aunque un poco más gruesos.



Lector de CD-ROM

Lo más destacable es, sin duda, su precio: 35.000 ptas. aproximadamente. Y los discos, 2.300 ptas. cada uno (de 100 Mb cada uno).

Las características técnicas son las siguientes:

Tiempo de búsqueda: 29 ms.

Tiempo de transferencia: 50 Mb/minuto con el interface SCSI y 20 Mb/min. en la versión de puerto paralelo de PC (como véis, existen dos versiones pero la que funciona en MSX, por supuesto, es la SCSI).

Peso: 450 grs.

Esta unidad es sin duda una buena alternativa a los discos duros (sobre todo por el hecho que poder transportar los discos de 100Mb como si de discos de 3,5" se tratase).

La única «pega» es que la unidad viene con un cable de 25 a 25 hilos, con lo cual hay que adaptarlo para poder conectarlo al MSX a través del SCSI (en concreto hay que hacer un cable que vaya de 25 a 50 hilos). Si alguno de vosotros estáis interesados en hacer el cable, nosotros os podemos facilitar el esquema. Sin embargo, lo publicaremos en el siguiente número de la revista.■***Club Hnostar y Santiago Herrero***

Alta densidad

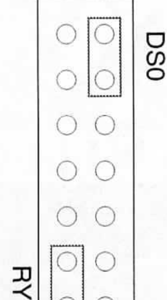
Las unidades de alta densidad vienen a solucionar la escasez de las unidades de doble densidad. Debido a que la mayoría de los ordenadores montan unidades de alta densidad, las de doble se han dejado de fabricar. Por eso nos vemos obligados a montar las de alta.

Es casi seguro que la mayoría de las unidades se pueden conectar con el MSX pero algunas no disponene de *jumper* (puentes) para poder configurarlas y habría que retocar alguna pista de la placa para lograr que funcionaran correctamente en el MSX.

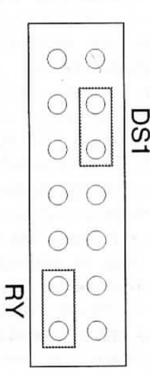
Aquí os paso la configuración de una unidad de alta densidad la cual va perfectamente en un MSX. No he visto incompatibilidades.■***Santiago Herrero***

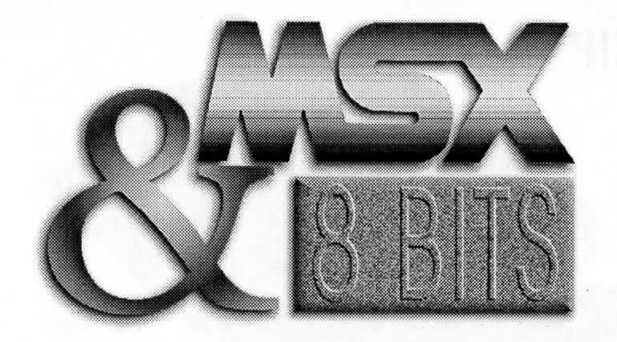
MARCA: Y-E DATA   MODELO: 702D-6037D

Configuración para la 1ª unidad



Configuración para la 2ª unidad



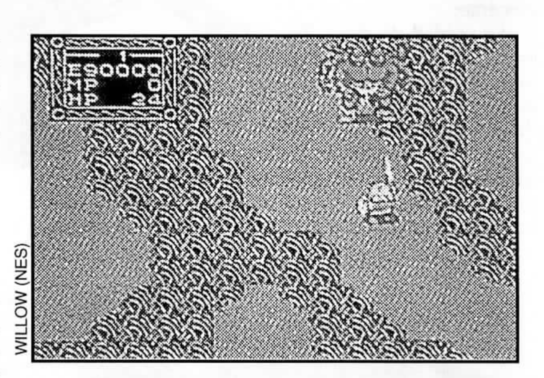


Esta cuarta entrega viene también a ser ocupada por la NES. En esta ocasión comparamos el Willow (NES) con Ascient Ys Vanished Omen (MSX2)

✓ **Juan Miguel Gutiérrez**

Es difícil que su honónima de Sega, la Master System, aparezca por aquí. La razón viene a ser que tras buscar en numerosos títulos de esta consola no encuentro juegos válidos para esta sección. De momento, la NES será la principal, y creo única, co-protagonista de esta sección. Aquí teneís los títulos:

NES: Willow. Capcom Sof. 1989
MSX2: Ancient Ys Vanished Omen. 1987



WILLOW (NES)

GUIÓN DE PELÍCULA

Pues sí, como todos sabéis, Willow es una película realizada y escrita por el mago cineasta G. Lucas. Buena parte del guión y algunas situaciones de la película han sido adaptadas a este videojuego, creando una similitud más que aceptable.

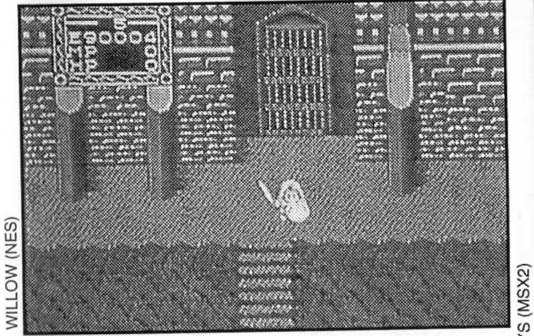
La historia, por si alguien no recuerda, trata de una profecía que anuncia el nacimiento de una niña que causará el derrocamiento de la reina Baumorda, que intenta conquistar todos los reinos y someterlos bajo su cruel yugo. Así que cuando ésta se entera de la profecía, manda buscar a todos los recién nacidos para encontrar al señalado por la profecía y acabar con él. Willow, un granjero del poblado de los Meldwin, encuentra a la niña y tras consultar con el gran mago Alowyu, decide llevar a la niña a la tierra de los gigantes –o humanos–. En su camino se cruzará con un hada que le explicará el destino de la niña. Willow decide ayudarla y encuentra ayuda en Madmardigan, un guerrero que junto con él, tratarán de impedir el triunfo de Baumorda.



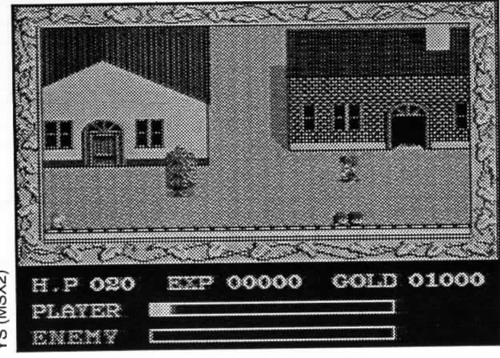
Sobre Ys no tengo tanta información. Está en la lista de juegos que serán traducidos del japonés. La historia se centra entorno al pueblo mítico de Ys, y de un personaje, Adol, el cual debe recuperar unos libros sagrados con el fin de volver a instaurar la paz en el reino.

Tratando sobre los juegos, he de decir que ambos tienen muchos puntos en común, como el modo de acción, por ejemplo. La perspectiva es idéntica, si bien difiere en un par de puntos: Ys utiliza un scroll multidireccional, mientras que para Willow, Capcom se decantó por el mapeado por pantallas. La otra diferencia es que Willow utiliza unos gráficos más grandes, tanto de decorado como de personajes.

Cabe observar el idéntico inicio de partida en ambos juegos. Aparecemos en nuestro poblado, sin armas ni dinero, por lo que tendremos que ha

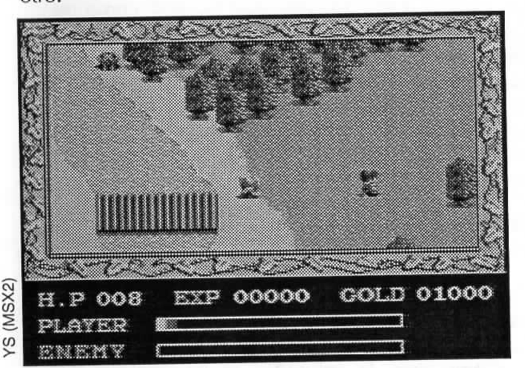


WILLOW (NES)



YS (MSX2)

blar con la gente para adquirir dinero o equipo. Una vez realizado esto saldremos al exterior para luchar contra los primeros enemigos y así aumentar nuestra EXP. En ambos juegos existen marcadores visibles de EXP, MP y HP, siglas sin duda conocidas por vosotros. Para aumentar estos marcadores hay que luchar, aunque el combate se realiza de manera diferente en cada caso. En Ys utilizaremos la técnica del contracto para abatir a los enemigos; sin embargo, en Willow, los combates son más completos, que podemos utilizar independientemente nuestra espada y podemos efectuar 2 movimientos distintos: la estocada directa y el mandoble en semicirculo; dependiendo de cada enemigo utilizaremos un golpe u otro.



YS (MSX2)

Tanto en Willow como en Ys podemos aumentar nuestro equipo y adquirir mejores espadas o armaduras. En Ys hay que conseguir dinero (en los combates) e ir a las tiendas que existen en los distintos poblados que visitaremos. En Willow iremos adquiriendo más y mejor equipo conforme vayamos avanzando y derrotando enemigos finales. En los dos juegos se da el caso de poder encontrar en cofres más partes del equipo, aunque en Willow es más habitual. Las similitudes de estos juegos pasan también por el entorno gráfico: castillos, bosques, poblados, montañas, ... son lugares que abundan en estos programas, pero donde más parecido existe es en las cavernas, tanto por el decorado, colorido, mapeado, ... este punto de ambos juegos es realmente muy similar, hasta en la dificultad de orientarse.

Llegados a ete punto comentaré ahora los datos técnicos. En el aspecto gráfico Ys sale ganando por su condición de pertenecer a la segunda generación. Sus gráficos tienen más definición y quizás son algo más detallistas, más completo. En el colorido ambos son muy parejos, un uso de color más que aceptable, aunque en Willow utilizan unas tonalidades más suaves, con abundancia de verdes, grises y marrones; en Ys apostaron por la vistosidad.

Algo en lo que Willow tiene ventaja es en la velocidad. Los movimientos de los personajes son fluidos y rápidos, al igual que el paso de pantalla que se realiza mediante un rápido scroll. Ys es algo más lento en cuanto a scroll y algo tosco en el movimiento. Esto es algo que se subsanó en las dos entregas posteriores.

En la cuestión sonora, ambos juegos son muy sobresalientes. Las melodías están muy bien compuestas y ambientan a cada juego de forma excelente. Sin duda, es el aspecto en que ambos juegos están más igualados.

En el tema de adicción y dificultad, hay que apuntar que en Willow se puede llevar mejor, ya que es fácil confeccionarse un mapa y tener una buena referencia. En Ys es más dificil y habrá que tener buena memoria para no perderse en sus numerosos laberintos. Ambos son muy entretenidos y largos, y también nos ofrecen salvar partidas y progresos, Ys en disco de usuario y Willow mediante *paswords*.

Cabe resaltar que Willow tiene unas buenas demos iniciales y finales, con algunas animaciones y scrolls. La magnífica pantalla de presentación de Ys con su corta y exquisita melodía es toda una imagen presente en los usuarios de MSX.

Pues me parece que estar cuarta ficha está llegando a su fin, no sin antes indicaros que Capcom sacó un arcade para las Coin-up titulado y basado en la película de Willow, aunque de un estilo más arcade y plataformero, mientras que para la Nes realizó un auténtico RPG. Hasta la próxima.■



PSG SAMPLER

Cómo samplear más tiempo sin perder calidad (I)

Lo primero que debeis hacer (una vez instalado el PSG-SAMPLER) es conectar un equipo de musica con plato (33/45 r.p.m.) a vuestro MSX, bien a través del Music Module o a través de la entrada MIC que incorpora el Turbo R. Para conseguir un sampleado con calidad deberéis poner el volumen de vuestro equipo de musica al mínimo e ir probando para ver qué nivel de volumen resulta más óptimo.

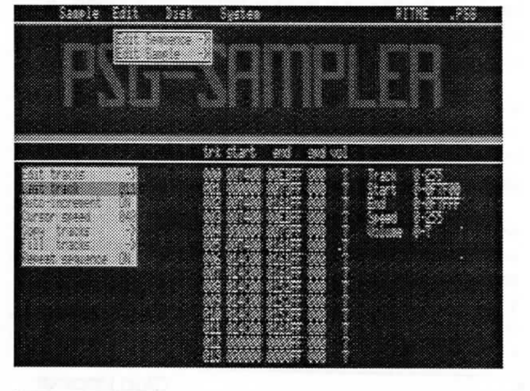
Una vez lo tengáis todo preparado debéis pinchar un disco de 33 r.p.m. a 45 r.p.m. y samplearlo en tiempo real, es decir, samplearlo en el mismo momento en que lo pincháis. Una vez hecho esto y sin previa modificación en el programa os vais a EDIT SEQUENCE y hacéis la siguiente modificacion:

START	FINISH	SPEED	VOLUMEN
000000	0233FF	05	07

Al poner SPEED 5 el sample se oirá a velocidad normal, es decir, a 33 r.p.m. y por tanto la duracion del mismo se alargará unos pocos segundos más (concretamente 3 segundos más).

Personalmente lo he probado en mi Turbo R A1ST (256Kb Ram) y he pasado de samplear sólo 9 segundos a samplear un máximo de 12'7 segundos.

Pero quizás a muchos esto os parezca muy poco... así que si queréis grabar casi el triple (!) seguid leyendo...



Cómo samplear casi el triple perdiendo calidad (II)

La tarea es bastante sencilla pero perderéis un 40% como máximo de calidad; pero es posible incrementar la calidad si disponéis de un M.Module y de una cinta de cromo-II o de CD de buena calidad.

Pasos a seguir una vez conectado el equipo de musica:

1) Pinchar un disco de 33 r.p.m. a 45 r.p.m. y grabarlo en una cinta que no este muy usada.

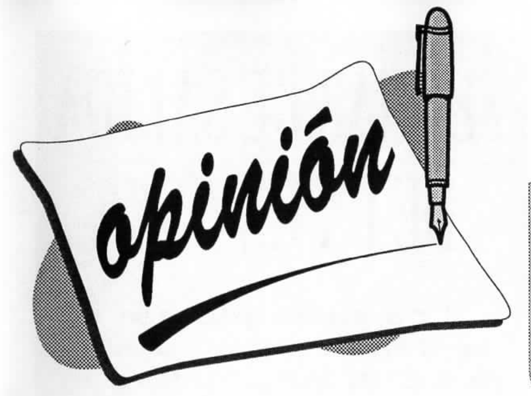
2) Hacer una copia a alta velocidad de esa cinta y en el mismo instante en que hacéis una copia de esa cinta lo sampleáis (en tiempo real) con vuestro MSX. Si os habéis fijado alguna vez, cuando hacéis una copia de una cinta a alta velocidad (siempre que tengais doble pletina...) siempre se oye lo que estais grabando por los altavoces pero al doble de velocidad (vamos, como un gallinero). Pues bien, de lo que se trata es de samplear ese "gallinero", de esta forma tenéis una canción que en un principio la habéis grabado a 45 r.p.m. y que luego al hacer una copia a alta velocidad (y en el mismo instante en que se realiza) se ha transformado en una canción a doble velocidad (¿90 r.p.m.?).

Una vez tengáis sampleada la canción vais a EDIT SEQUENCE y hacéis la siguiente modificación:

START	FINISH	SPEED	VOLUMEN
000000	0233FF	25	07

Como veis, la velocidad se ha multiplicado por 5 y ello es debido a que el sampleado inicial va tres veces mas rápido que el que hemos hecho en el caso anterior. De todas formas si os suena algo rápido el sample podéis probar con SPEED 24,23... y si va muy lento probad con SPEED 26,27... Los resultados obtenidos son bastante satisfactorios ya que he podido pasar de samplear solo un máximo de 9 segundos a samplear ¡23'9 segundos! aun a costa de perder calidad.

Todo lo dicho aqui es valido para cualquier MSX2,2+ ó TR que tenga 256K Ram; si tienes más Ram podrás grabar más segundos y si tienes menos pues menos.■ ***Francisco Escrig***





Desde hace un tiempo varios grupos de usuarios MSX están realizando periféricos MSX, véase GFX 9000, MOONSOUND, etc. Esto es magnífico ya que se consigue ir actualizando el MSX para cubrir las necesidades actuales de los usuarios.Pero esto que en un principio parece muy bonito y sencillo encierra un grave peligro que por desgracia está ocurriendo, me refiero al fantasma de la incompatibilidad. Señores, esto es muy grave; los actuales MOONSOUNDS y GFX9000 europeos y japoneses son ¡incompatibles entre sí!, lo que significa que los futuros programas para MSX serán incompatibles. Esto no es ni más ni menos que separar a un sistema que se mantiene gracias a la unión de sus usuarios. Si no se pone una solución inmediata ocurrirá lo mismo con el supuesto MSX3 que europeos y japoneses pretenden realizar. Mi propuesta es que los principales grupos desarrolladores de hardware y software entren en contacto para desarrollar conjuntamente futuros proyectos y evitar incompatibilidades entre ellos. No creo que esto sea muy difícil y estoy seguro que los usuarios y el MSX lo agradecerán en un futuro.

Cambiando un poco el hilo daré mi opinion personal sobre el posible MSX3 que seguro comparten muchos usuarios. El nuevo MSX debería incorporar en su interior los últimos desarrollos disponibles en el momento de su fabricación manteniendo la compatibilidad MSX. Un ejemplo hipotético podría ser que incorporara el OPLL5, el Z480 y el sucesor del V9990. El nuevo MSX debe sostenerse durante bastante tiempo cubriendo todas las necesidades que sus usuarios sean capaces de pedir. Muchos abandonos por parte de usuarios son debidos a que tanto el hardware como el software del MSX son muy antiguos.

Sin más me despido de vosotros pero antes me gustaría pedir a los usuarios que intenten ser lo mas activos posible. ¡Moveos coño!.■

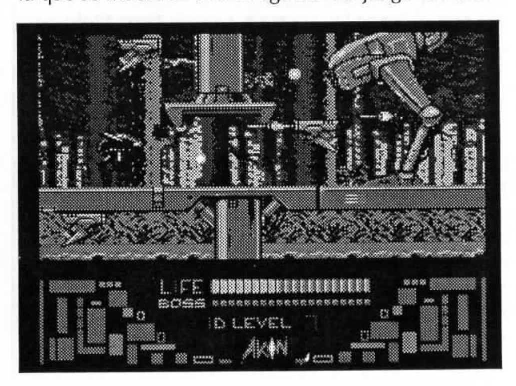


En la sección "Trucos y Pokes" tenéis las claves para este juego. Y aquí empieza lo bueno. ¿Cómo es que hay clave hasta el capítulo 15 si el juego termina en el 11?. Tengo bastantes razones para pensar que el juego fue acortado en el ultimo momento. No sé si los de Sunrise metieron prisa a Parallax para tener terminado el juego y así poder venderlo con la subscripción, o es que Parallax decidió guardar gráficos y situaciones, que en un principio estaban pensadas para el AKIN, y dejarlas para el AKIN 2. Yo me inclino por la primera...

Pero vayamos por partes. No creo que haga falta hablar de que el AKIN es un alarde de programación, que tiene unos gráficos muy buenos y una música aceptable. Pero creo que hay que advertir que guarda un par de sorpresas poco agradables.

Como es normal, el juego tiene unos cuantos fallos –al menos mi versión, que por cierto es original–, pero yo destacaría dos. El primero es un fallo en los gráficos, que hace que aparezcan unas molestas manchas blancas sobre éstos. Y el segundo es el más importante: el desarrollo del juego ha sido acortado en el último momento de una manera drástica. Ahora os explico qué me hace pensar esto:

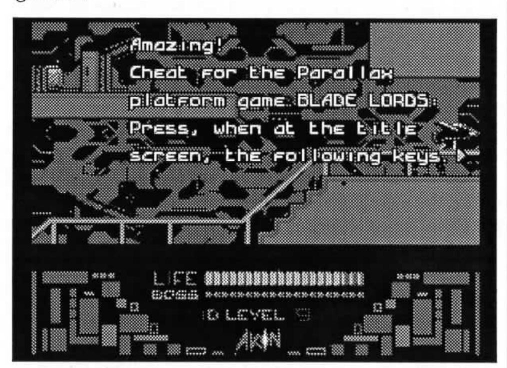
• Algunos de vosotros habréis visto alguna preview del AKIN. La más conocida creo que es esa en la que se muestran tres imágenes del juego. En una



de esas imágenes aparece el protagonista luchando con un robot al destilo del malo de Robocop, en un decorado que parece un bosque. Más de uno pensó: "¡Vaya enemigo!". Cuál será mi sorpresa cuando no encontré tal enemigo en el juego, y eso que lo he terminado.

¿Entonces qué pasa? ¿Es que va a haber publicidad engañosa en el MSX? No, creo que no. Si nos fijamos en la imagen de antes, veremos que el jugador tiene nivel 7, pero en el juego pasamos directamente de nivel 6 a 8. ¿Por qué?

• Poco después de alcanzar nivel 8 el juego termina de una forma muy brusca y con un final de los peores que he visto. Y eso que en teoría aún quedan caminos por explorar, pero en los que te piden que tengas al menos nivel 9. Pues bien, si llegamos a ese lugar con nivel 9 –por medios poco usuales– veremos que el programador se sorprende de que tengamos ese nivel y en vez de continuar el juego nos da largas con unos trucos. (Ver un ejemplo en la foto siguiente)

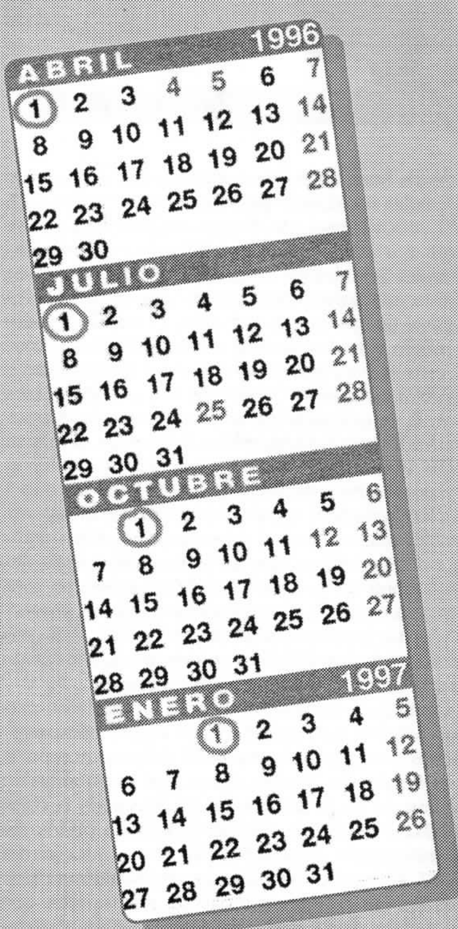


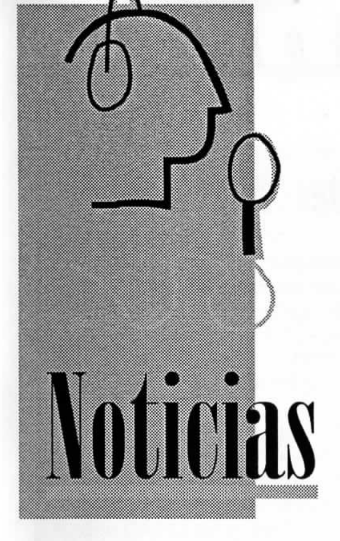
• He mirado el programa del AKIN y la rutina que cambia de nivel está pensada para llegar a nivel 10, ¿entonces por qué termina con 8? La cosa no acaba aquí. Cada capítulo tiene un *password* y un título, y aunque el juego termina en el capítulo 11, en un principio estaba pensado que durara hasta el capítulo 15. Si probáis los *passwords* 12,13,14 y 15 veréis que el juego las acepta y además tiene título para ese capítulo, sólo que después el ordenador os estará pidiendo el disco 1 y el 2 continuamente y no podréis jugar a estos supuestos capítulos. Bueno hay un par de ellas que funcionan, una es KRYSTI con la que veréis ese "intento" de final que tiene el juego. Y la otra es SANGHA, con la que empezaréis con nivel 8 en la zona de fuera del edificio.

Quizá todo lo que acabo de decir no son más que meras conclusiones erróneas, pero con las pruebas que hay que cada uno piense lo que quiera. Si estuviera en lo cierto, creo que los chicos de Sunrise que tanto hablan de calidad, deberían darse cuenta que primero fue el Shrines of Enigma y ahora el Akin. Es decir, ya van dos de dos.■

FECHAS DE SALIDA DE LA REVISTA

Los suscriptores recibirán además un BOLETIN INFORMATIVO durante los meses de febrero, mayo, agosto y noviembre.





IX Feria Internacional de Tilburg

Los organizadores de la mayor feria MSX europea nos han remitido toda la información precisa para aquellos que estén interesados en visitar o exponer sus productos el próximo sábado 30 de Marzo. Para los grupos/clubs extranjeros la organización pondrá un stand gratis, aunque es posible poner un máximo de 3 stands, pagando 60 florines por cada uno (incluyen eletricidad y miden 3 x 0,8 m.). El precio de la entrada es de 7,50 florines por persona. La feria se abrirá de 10 a 17 horas, aunque los expositores tendrán que preparar sus stands de 7 a 9:30 horas. Todos los clubs o grupos interesados en exponer deben comunicarlo y enviar toda la información requerida por la organización antes del 3 de Febrero a la siguiente dirección:

Organisatie MSX-Computerbeurs 1996
Bartokstraat, 196
5011 JD Tilburg (Holanda)
Tel/Fax: 0031 13 4560668

El lugar elegido para el acto se encuentra en la siguiente dirección: Bremhorsthal - Oude Goirleseweg 167 - Tilburg. ■

SD MESXES 5 [Octubre 1995]

Justo después del cierre de la edición de nuestro pasado número recibíamos el quinto número de este fanzine balear.

Este número incluye la portada y contra-portada en color, y tiene un precio de 400 ptas. Son 52 páginas con información que a continuación os detallamos:

AKIN. Justo recibieron el AKIN, que tanto estaban esperando, para ponerse con él, y lo acabaron. Comentan todo lo indispensable para que uno se adentre en el juego.

ENSAMBLADOR: Es una sección habitual del fanzine. En esta ocasión ofrecen 2 rutinas que han programado: un buscador de ficheros para DOS y una rutina para liberar memoria DRAM del Turbo R.

PUMPKIN ADV.III PROMO. Rápido comentario de lo que será el gran juego holandés del año.

ROM. (Read Only Magazine). Comentario del contenido de los números 2 y 3 de esta diskmagazine holandesa.

CARBUNCLE BIG BAND. Artículo dedicado a esta demo musical de Hegega.

CARTAGENA'95. Comentario de Ramón Ribas (Traposoft) acerca del pasado encuentro de usuarios celebrado en Murcia.



PENNANT RACE 2. Programa para trucar los equipos hechos en este juego.

THE ENDS. Comentario de Blade Lords y Shrines of Enigma.

MIPS. Comentario-opinión del programa MIPS de Antonio Fernández.

VDP. Nuevo curso que os enseñará a hacer un buen uso del VDP, y así lograr hacer demos tan impresionates como las holandesas.

COMMING SOON. Repaso a las producciones españolas: Felipfe, Sonic, El Poder Oscuro, Sir Dan, The Lilo, Lemon Sound Tracks (juego de Mesxes para TR que está en fase de producción).

SECTA MESEXE. Comentarios y opiniones del propio Club.

TRUCOS Y POKES, para Enigma y AKIN.

FANZINES. Hnostar#32 y MSX Viper #2.

MSX FLASH. Noticias.

Para adquirir el fanzine:
CLUB MESXES
c/.Manacor, 16 - 1º 1ª
07006 Palma de Mallorca
Baleares
Tel. (971) 46 17 13. ■



MSX I.C.M. 16

El número de este fanzine italiano corresponde a los meses de septiembre y octubre. Como novedad, incluye las páginas centrales en color, coincidiendo con el comentario del Blade Lords y The Menugames' Creator. La redacción tiene pensado ir mejorando poco a poco el fanzine, como añadirle un poco de color, a pesar de una subida del precio del fanzine, que a la gran mayoría de los lectores no les importará mientras se vaya mejorando.Este número incluye un especial dedicado a Zandvoort 1995. "In linea con el Brasile" es otro artículo sobre la situación del MSX en este país, información que ya os ofrecíamos nosotros hace meses (y que ha cambiado un poco desde entonces). Otro artículo está dedicado a la Internet, algo que ha dado mucho de que hablar durante los últimos meses. "Lo Jupiter" es una traducción del artículo aparecido en el fanzine francés Power MSX sobre el proyecto Júpiter MSX.

Short-News: Remouse. Domino'95, Wios, Bomberman (Paragon) y lista de soft de Sunrise.

Club's Information: SD Mesxes 4, Hnostar Nº31, FKD Fan Nº10 y Made in Japan.

Finalmente destacamos la sección de trucos y pokes, y las listas de importación de software y hardware. ■

MSX SPIRIT 3

Se trata del número correspondiente a los meses de agosto y septiembre que nos ha vuelto a llegar con bastante retraso.

En este número han incluido diversas secciones, como: Software MSXiano (Perfect Soko-Ban, Pipeline, Carbuncle Big Band, Mahjon,...), Opinión, CD'S MSXianos, Fanzines (FKD Fan #10 y 10 & 1/2, Hnostar #31 y 32, SD Mesxes 4), Manga Corner, Shoot'em Up Zone (Némesis 3, Zanac Ex), Bibliografía (Dimensión MSX), Novaxis ROM (traducción al castellano de la información del nuevo interfaz SCSI de Gouda). Curso ensamblador (IV), tercera entrega de los slots y la memoria mapeada. Lo + Tip (Fastcopy bajo harddisk), Noticias Spiritianas, MSX News y El Rastro MSXiano con anuncios de los lectores.

Como ya os comentamos en números anteriores, la suscripción a este fanzine bimestral cuesta 6.000 ptas. (1.000 ptas cada número). ■

Power MSX 9

Los lectores habituales ya sabéis que Power MSX es un fanzine francés, y escrito, como no, en francés, algo que nosotros desafortunadamente no hablamos. Aún así, os podemos comentar parte de su contenido y facilitaros nuevamente su dirección por si vuestro francés es mejor que el nuestro...

Las NOTICIAS las dividen en: Noticias de Italia facilitadas por ICM (Videographic para 2+, Adultic Times 1&2, DanDan demo, DA JPG (conversor imagenes JPEG PC a screen 12 del MSX). Noticias de Holanda (Akin). Noticias de Suiza (referidas al Moonsound y GFX9000). Noticias de Francia (reunión en Rungis). Y noticias de España (MSX Eternal /Gnosys) .

"Le DOS 2" incluye una descripción completa de los comandos del DOS 2.

"Le MSX au Brésil". Relación de varios grupos y clubs brasileños.

"Les JEUX". Comentan el Multiplex (Miwn 1994, Turbo R), Tetravex (Benneker 1994, MSX2) Street Snatch (Atlantis-Trash 1994, MSX2) y Rona Preview.

"Les Demos": Moonblaster Muzax #3 (Fuzzy Logic), Cyber Sound (Compjoetania), Houz Data Disk #1 (UMF, 1995)

"Les Expos MSX": Artículo sobre Zaandvort 95, incluyendo fotografías de nuestra revista, y Rungis (7 de octubre del 95).

"Utilitaires": Game caching program v.1.1. Programa que acelera ciertos juegos creando una caché de disco en la RAM. Está preparado para unos determinados títulos: la saga Xak, Ys II, Ys III, Princess Maker, F1 Spirit 3D Special, The Snather, SD Snatcher, Big Startegic 2, y Dragon Slayer VI.

El juego del mes es Rastan Saga, del cual comentan ampliamente, con mapas incluídos.

También, al igual que la mayoría de la fanzines, cuenta con la seción de anuncios y relación de software y hardware que el club francés importa bajo pedido. El precio para los usuarios extranjeros es de 35 francos, que deben ser enviados por Giro Internacional a:

Power MSX
Christophe Schloupt
8, rue des Capucines
57530 Courcelles/Nied
Francia
Tel. 87 - 64 - 52 - 60 (fines de semana). ■



MSX CLUB RCM de Corea

Muy poco conocíamos de la situación del MSX en Corea. Ahora hemos entrado en contacto con un joven grupo de usuarios que editan un fanzine anual llamado "Annyunghaseyo". El motivo de que la revista sea anual se debe a la escasa información y producción en Corea, aunque sus editores esperan publicarla algún día mensualmente o cada trimestre.



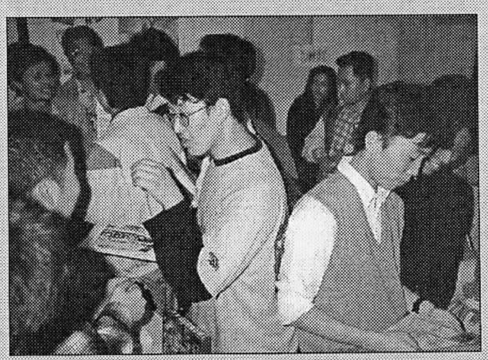
Según nos comenta Yang Seokin, la situación del MSX en su país empieza a empeorar. Se calcula que hay unos cinco mil usuarios de MSX frenta a los cinco millones de usuarios de IBM PC, de ahí que ya no se fabriquen tampoco los discos 2DD. Nuestro club está estudiando la forma de importar algún software o hardware de Corea, si es que hay algo que pueda interesarnos, como juegos en cartucho, ratones, joysticks,....

Durante los pasados días 12-14 de Octubre tuvo lugar la "95'MSX Festival Korea", a la que asistieron también usuarios de Japón, como Koji Hishida de MSX Club GHQ. Si tiene ocasión, Yang también visitará la próxima reunión de Tilburg.

En cuanto a su revista, estilo fanzine pero con bastante buena calidad y excelentes gráficos, poco podemos contaros ya que está en completo coreano, salvo una página, escrita por el propio Yang, sobre la situación de la industria de electrónica en Corea. El contenido de su primer número dedica unas páginas con la trayectoria del sistema durante los últimos 10 años, así como la situación actual en Corea, Japón, Europa, Brasil, ... Comentan el Ys, Metal Limit, MSX Train II (Mo Soft), MSX View, así como diversos productos ... pero también se incluye un comic japonés (de MoSoft). Encontramos también un par de páginas dedicadas a la consola 3DO y su Multi-CD-Player, y curiosamente varias páginas dedicadas al mundo del fútbol; la razón de ello puede ser la "2002 World Cup Korea" que tanto anuncian en su fanzine. En próximos números os iremos comentando más cosas sobre este grupo. ■



De izquierda a derecha: Koji Hishida (GHQ, Japón), Seokin Yang (RCM, Corea), Takehiro Shinkai (NGD Project, Japón) Shingo Gemma (GHQ, Japón), Kazuiro Tsujikawa (Mo Soft, Japón), y Kyoichi Miyahana (GigaMix, Japón)



"95'MSX Festival Korea" que tuvo lugar el pasado 14 de Octubre de 1995

CHIP CHAT

Este mini fanzine inglés vuelve a traernos alguna noticia de interés. Por ejemplo, nos habla del virus Zapp del sysop Wiebe Weikamp, que infecta los archivos .COM. También informan de la feria que organizarán los miembros de MSX NBNO el 20 de Abril del 96.

También nos comunican del cambio de dirección de MAD, que pasa a ser el siguiente:

MAD. Kwartellaan 52. 7071 JL ULFT. Holanda

Como temas incluye un artículo sobre las características del MSX2+, comentario del Treasure of Usas, Cacis y del nuevo Turbo Pascal 3.3. También se hace un repaso a las características de diversos fanzines, como el MSX Spirit, MSX ICM, XSW Magazine, SD Mesxes, y como no, HNOSTAR.

También hablan del REMOUSE, un nuevo interfaz que permite conectar cualquier ratón del PC al MSX, que además dispone de contol remoto por infrarrojos, con el que se activa también el modo de uso joystick; y tiene la ventaja de conectar y usar, sin necesidad de drivers. El precio del Remouse ronda las 7 u 8 mil pesetas.

Por último, MSX Link, editora del fanzine, anuncia la pasada feria anual que se celebró el 5 de noviembre. Robin Lee, su editor, nos comunica su nueva dirección, que pasa a ser la siguiente:

MSX Link
74 Silver Street
Woodston, Peterborough
PE2 9BX Reino Unido
Tel. 01733 319333. ■

Mondo MSX 2

Mondo MSX es el título de un disco informativo realizado en Italia. Está realizado por Ivano Sabatini y Bruno Querzoli. Nada más cargar el disco nos sale el típico texto en scroll dándonos la bienvenida.

En este número incluyen las direcciones de varios usuarios italianos, como Danilo Danisi, Fausto Mollichella, Gianluigi Pizzuto, Marco Casali, Nello Langella, Bruno Querzoli,.... También hay una relazión de los Clubs españoles (ya anticuada), BBS holandesas, ... otra lista de usuarios de todo el mundo (anticuada también), lista de publicaciones, y también hay un apartado de mercadillo. Todos los textos se cargan con el TED Editor. ■

MSX NBNO

MSX NBNO nos informa que van a organizar una feria MSX. Ésta tendrá lugar el próximo sábado 20 de Abril de 1996, y permanecerá abierta desde las 10 a las 17 horas, si bien el recinto se abrirá a las 8:30 para aquellos grupos que tengan que preparar sus stands.

Habrá 52 mesas disponibles, de 1,20x80 cm. cada una, con un precio de 5 florines. Los organizadores han fijado un máximo de 4 mesas por grupo o club. Tan sólo dos personas tendrán entrada libre, y el resto del equipo que forme el grupo tendrá que pagar el mismo precio que los visitantes, que se ha fijado en 2,50 florines.

Los stands sólo se reservarán previo pago de los mismos, y se realizará a través de su cuenta bancaria, aunque suponemos que aceptarán el pago mediante giro internacional.

Los socios de MSX NBNO tendrán entrada gratuita con sólo mostrar su tarjeta de socio.

Para mayor información:
MSX NBNO
Woudseweg 5a
5275 JH Dungen (Holanda)
Tel. +31 412612591 (Raymond Hoogerdijk)
Tel. +31 4124622197 (Maico Arts). ■

Samurai Disk 12

No es la primera vez que os hablamos de esta diskmagazine japonesa. El Club GHQ es su autora. Desde hace varios meses no recibíamos noticias de este Club, porque Koji Hishida no tenía ninguna novedad que comentarnos.

Para acceder a las secciones de este disco hay que hacer casar una pareja de naipes japoneses. Podemos decir que no hemos encontrado nada interesante en esta publicación. Por una parte tenemos 2 textos multicolor en scroll, pero siempre en completo japonés, necesitaríamos varias lecciones de Gunkan para descifrar algo... También tenemos una sección con las ocho músicas FM que nos encontramos en el disco. Y otra sección, muy característica de los japoneses, son dos gráficos realizados por los propios usuarios. Y esto es todo lo que hay en este disco. De momento toda la información que recibimos de Japón sobre el sistema es muy escasa, y da la sensación de que allí el MSX ha desaparecido en pocos meses. ■



Moonsound y GFX9000

Durante un largo período no hemos tenido noticias de Sunrise Swiss. No respondían a ninguno de nuestros mensajes ni cartas. Ahora, a finales de diciembre, recibimos la primera contestación por parte de Peter Burkhard. Pero en esta misma situación se encuentran más clubs y grupos de usuarios, incluidos Stichting Sunrise. Sunrise Swiss ha mantenido absoluto silencio durante varios meses y creemos que por muchos problemas que puedan tener con la producción del Moonsound, no justifica el no haber contestado a ni una sóla de nuestras cartas. Parece ser que Sunrise Holanda encargó las cajas del Moonsound, la empresa encargada de su fabricación se retrasó bastante en la entrega y para colmo cometió un fallo muy grave, las cajas no incluían la marca de direccionamiento del cartucho (el agujero para que encaje correctamente en el slot del ordenador). Stichting Sunrise tuvo que volver a pagar este error y finalmente a finales de año las cajas ya estaban en manos de Sunrise Swiss.

¿Por qué no nos enviaron los Moonsounds sin caja? Tanto Peter como Henrik Gilvad coinciden al decir que son necesarias, por culpa de que podría dañarse el conversor D/A de la placa con la electricidad estática. Así pues, todos los Moonsounds vendrán de serie con caja. Es de suponer que no venderán el cartucho sin caja, ya que tienen que pagar todos los costes de producción que ha supuesto el encargo de las mismas. Los precios serán de momento los mismos, incluyendo gastos de envío por correo certificado y servicio post-venta con actualizaciones, reparaciones, etc.

Por otra parte, Remco ha finalizado ambas versiones del Moonblaster para Moonsound. Éstas se entregarán gratuitamente a todos los propietarios de las primeras series del Moonsound.

En cuanto al Graphics 9000 estamos a la espera de recibir también las unidades solicitadas. El retraso en el envío puede ser debido a que Sunrise Swiss espera enviarlos con las últimas versiones del software. Henrik Gilvad ya ha terminado también el Paint 9000 y el AGE GFX, algo que muchos programadores han estado esperando impacientemente. Todavía desconocemos si el Graphics 9000 incluirá la misma caja del Moonsound, aunque es muy probable que sí. En cuanto al interfaz ATA-IDE tendría que estar finalizado a finales de este año, pero todos estos problemas han impedido que sea así. Os mantendremos informados de todo lo que vaya ocurriendo. ■

MSX I.C.M. 17

Justo antes del cierre de esta número recibíamos el último número del año de este fanzine, el correspondiente a los meses de Nov-Diciembre.

Junto a este recibíamos por segunda vez el disco informativo "Mondo MSX" que comentamos en esta misma sección. También recibimos el disco "Games Power #6" de Huntix Software. Se trata de un disco bastante completo que incluye juegos y demos, cargadores, soluciones. En el menú principal nos contramos con lo siguiente:

- Cheat Games in Trainer version
- Metal Gear II. Italy solution
- MSX Games
- Memory
- Starship Rendez Vous - Diskcopy
- Kazuki a Lovely Child
- Street Snatch Promo
- O.E.P.S.
- Pipeline
- Russia (Tetris-Bis)
- Mastermind
- Enigma Pro
- Cytron Promo
- MSX Oldies: C.Soccer
- Mine-Sveiper
- Sushi the breakout

En cuanto al fanzine ICM destacamos un artículo de Marco Casali sobre los lugares MSX a visitar en Internet. Un comentario del interfaz Remouse, y comentarios del Akin, la demo "Zero-The Electronic Eye" en screen 12 de Luca Chiodi, el programa de diseño de Olaf Benneker en screen 8 llamado AGE 8 v.1.01, Videographic Art #1 de Ivan-Soft Corp., y DIX. Incluyen también la solución al Metal Gear 2, y muestran cómo ampliar el 8250/80 de 128 a 256K de RAM. No faltan tampoco las secciones habituales: Noticias, trucos y cargadores, información de Clubs (Power MSX#8, SD Mesxes 5, Hnostar 32 y Spirit #1), y listas de software y hardware.

Para adquirir este fanzine italiano:

Marco Casali Via Alghero, 15 20128 Milano (Italia) Tel. 02-2570321	Gianluigi Pizzuto Via Panfilo Castaldi, 26 20124 Milano (Italia) Tel. 02-29515365

El pago tendréis que hacerlo mediante Giro Internacional a cualquiera de las dos direcciones. ■

Reunión en Madrid el 24 de febrero

El Club MSX Power Replay que dirige Rafa Corrales ya ha fijado la fecha para el próximo encuentro de usuarios en Madrid. Será el sábado 24 de Febrero y el lugar será el mismo que el de la pasada reunión:

"Centro C. Fernando de los Ríos"
c/.Camarena, 10.
MADRID

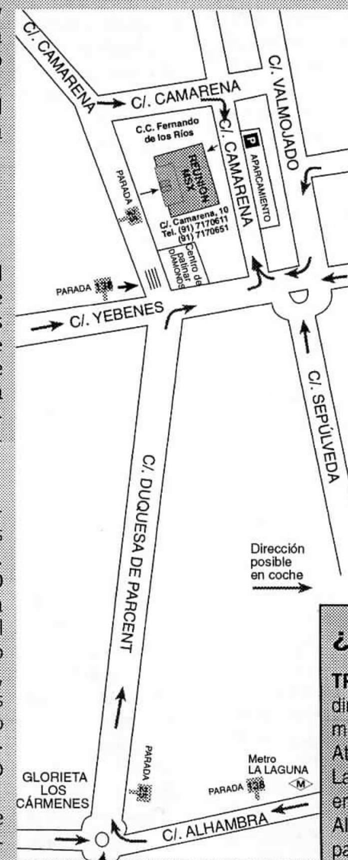
Como se puede apreciar en el mapa, el Centro está muy cerca de la N-V. Las líneas de autobuses son la 138 que parte de la Plaza de España hasta la parada que se ve en el mapa. Y la 25 que sale de la Plaza Isabel II y para justo en la entrada del Centro. El metro más indicado es el de Laguna.

El horario se ha modificado ligeramente para que los usuarios puedan asistir durante todo el día. La reunión comenzará a las 10:30 y concluirá a las 17:30. Según la organización se presentarán el Moonsound, Graphics 9000, disco duro SCSI, ampliaciones de RAM, expansores de slots y los nuevos productos y diseños de Leonardo Padial. Y aunque aún está sin confirmar, podría presentarse el CD ROM, interfaz Ata-IDE...

En cuanto al software, aparte del brasileño, holandés,... probablemente se presentaría la versión ya terminada del Sonic y El Poder Oscuro. Se hablará también del MSX y el mundo de las comunicaciones.

La entrada costará 500 ptas, y todos aquellos que paguen por adelantado entrarán automáticamente en un sorteo de software que tendrá lugar el día de la reunión. El mismo resguardo del pago del dinero será válido como entrada gratuita.

Para mayor información debéis dirigiros a la propia organización:
MSX Club Power Replay
Rafael Corrales
c/.Almazán, 31 - 1°D
28011 Madrid
Tel. (91) 463 83 24. ■



¿COMO LLEGAR?

TREN: Desde Chamartin C1 en dirección Atocha. Desde Norte L6 de metro en dirección Laguna. Desde Atocha C5 hacia Móstoles/El Soto. En Laguna salir del Cercanías o Metro y en la salida coger 138 en dirección Aluche, bajar del autobús en la parada que hace esquina al Patinaje Diamonds (ver mapa)
AUTOCAR: En la Estación Sur de autobuses dirigirse a Atocha y allí coger el cercanías ya indicado.
AVIÓN: Coger línea de la EMT Colón-Aeropuerto. En Colón coger el metro de Colón, L4 a V.Rodríguez; en esta estación coger L6 hacia Laguna (L6 o llamada también circular)
COCHE: Desde la nacional en la que se venga enlazar con la M-30, y de allí dirigirse hacia la N-V dirección Talavera y en la N-V tomar salida indicada en el mapa.



NUEVA REVISTA

Tal y como os venimos comentando en pasados números, a partir del próximo año la revista tendrá un nuevo aspecto.

Debido a las otras actividades del Club, como la importación/distribución de software y hardware, servicio a los socios, etc, no nos queda tiempo disponible para sacar la revista cada dos meses como hemos hecho durante el último año. Cada vez resulta más dificil conseguir información, y las colaboraciones aportadas son más bien escasas. A veces también nos olvidamos de poner muchas cosas en la revista, así que si alguien nos envió algún artículo y ve que no sale publicado que nos lo comunique.

La revista pasará a ser trimestral, es decir, saldrá cada 3 meses. Tenemos la intención de que todos la recibáis sobre los primeros días del mes, o incluso antes. Así, recibiríais el Nº35 el 1 de Abril, el Nº36 el 1 de Julio, el Nº37 el 1 de Octubre y el Nº38 el 1 de Enero de 1997.

Todos los asiduos colaboradores tendréis más tiempo para preparar vuestros artículos, y a nosotros nos facilitaréis las cosas, no tendremos que ir tan apurados como siempre.



¿Cómo será la nueva revista? Pretendemos que sea extensa, con una calidad algo superior, y también cómoda de leer. Tendrá un nuevo diseño. Y además contará con 4 páginas de color de calidad, que serán las de la portada y contraportada.

¿Y cuánto tendréis que pagar? El precio lo hemos fijado en 1.000 ptas cada ejemplar. Quizás podríamos rebajarlo diez o veinte duros rebajando un poco la calidad, pero creemos que rebajar una cantidad insignificante no tiene demasiado sentido. Comprar nuestra revista os costará poco más de 300 ptas cada mes. Eso no es nada comparado con lo que se gasta cualquier otro usuario de PC, Mac, o de consolas al mes en publicaciones, software, hardware...

¿Por qué preferimos las suscripciones? Son muchas las causas, tanto a favor vuestra como nuestra. Para empezar nosotros necesitamos tener unos lectores seguros que compren la revista durante todo el año, porque no es lo mismo una tirada de 100 ejemplares que de 250, por poner un ejemplo. Así pues, esperamos que todos os suscribáis.Son 4.000 ptas para todo el año. Os despreocuparéis totalmente de ir ingresando cada vez. Para pagarnos la suscripción tenéis varias formas, por ejemplo:

- Ingreso en nuestra c/c. de Caja Postal (**Nº00-18.880.917**) y comunicación posterior al Club (si es por carta acompañar también una copia del resguardo)
- Mediante Giro Postal.
- Contra-reembolso. Supone 300 ptas de gastos de envío. Nosotros os enviaríamos el Nº35 contra-reembolso de 4.300 ptas.

BOLETÍN INFORMATIVO

Hemos pensado que esperar tres meses hasta la salida de un nuevo número de la revista podría ser demasiado para algunos. La solución a este "problema" la tenemos en la aparición de un **Boletín Informativo.** Todavía no sabemos cómo será, pero sí que será gratuito para todos los suscriptores de la revista. Este boletín saldrá también cada tres meses, pero en los meses de febrero, mayo, agosto y noviembre. Así estaréis informados cada mes y medio aproximadamente, aunque los artículos extensos y principales serán publicados en la revista. El boletín será más bien un adelanto de lo que incluirá la revista, además de contar las últimas noticias, listas de soft y hard, anuncios,...

XELASOFT

Como todos ya sabéis el Club distribuye el software de este grupo holandés dirigido por Alex Wulms desde hace meses. Sin embargo vamos a cancelar esta distribución en vista de que Xelasoft no hace caso de nuestros pedidos desde hace meses. Hemos enviado mensajes via Internet a su dirección, enviado

cartas, ... sobre todo porque les hemos pagado algún software por adelantado y no hemos recibido ni una sola contestación. En vista de que nó son gente seria, los que nos habéis pedido el Zone Terra, ModEdit, ModPlayer, XGU,.... podéis anular vuestro pedido. En el caso de que al final recibiésemos alguno de estos programas os lo comunicaríamos.

COVOX

Después de un largo tiempo de espera por fin recibíamos los COVOX hace unas semanas. Todos los que nos lo habíais pedido ya podéis conseguirlo, aunque las unidades son limitadas. El COVOX se presenta con manuales y caja.

PUMPKIN ADVENTURE III

Ya está terminado el Pumpkin Adventure III. Muy pronto lo recibiremos en el Club. Los que nos lo habéis pedido seguramente lo recibiréis con esta misma revista. Hacía meses que no veíamos un juego de calidad, un juego que no se terminase al par de días de haberlo comprado, y no estuviese en japonés. Los muchachos de UMAX han puesto todo su interés en este juego, y creemos que será el gran juego del año. El juego se compone de 4 discos de doble cara, y tiene un precio de 3.600 ptas. En el próximo número os comentaremos más sobre él.

AKIN

Este juego, al igual que ocurrió con el Eggbert, se ha agotado. Y según nos comunicó Remco de Stichting Sunrise no se harán nuevas copias (eso implica hacer más manuales y etiquetas adhesivas en color).

NUEVA DIRECCIÓN INTERNET

Durante el mes de Diciembre nuestra dirección Internet estuvo paralizada debido a las reformas en la BBS de la EUITIZ. Aunque tenenemos otra dirección E-mail desde hace meses, nunca os la hemos facilitado para evitaros confusiones y demás. Pero ahora creemos que lo mejor es que nos remitáis vuestro correo electrónico a esta otra dirección:

jesus_tarela@seker.es

(con minúsculas y sin acentos).

Os recordamos que también nos encontraréis por Fidonet, en el área nacional de MSX, o bien mediante Net Mail a: **Club Hnostar 2:348/102.0**

IMPORTACIÓN DE SOFT Y HARD DE JAPÓN

El Club importará algún software, e incluso hardware que aún es posible encontrar en Japón. Pensamos conseguir más productos de os que aparecen en nuestro nuevo catálogo (ver contra-portada de la revista). Algunos productos no los ponemos por su elevado precio y riesgo. Por ejemplo, es posible conseguir un Sony HB-F900 AV usado, incluyendo monitor RGB Sanyo por unas 125.000 ptas.

En Japón ya resulta difícil conseguir algo para MSX. El MSX GENet nos comentaba a finales de noviembre que ellos incluso tenían más de 30 pedidos del MSX Turbo R. Los usuarios no sólo demandan soft y hard para sus ordenadores, sino que además piensan seguir actualizando sus ordenadores a un modelo superior.

EL CLUB DISTRIBUIRÁ EL TETRIS II

El juego TETRIS II del grupo italiano RAM será distribuido en breve por nuestro Club. Todavía no podemos deciros el precio del mismo, pero nos han garantizado un precio especial para todos vosotros.

SERVICIO TÉCNICO DE SUNRISE

Sunrise dispone de un servicio técnico en Holanda, cuyo responsable es Rob Augusteijn. Este departamento de Sunrise puede proporcionarnos el kit 7Mhz, disqueteras, ratones, MSX DOS 2, expansores de slots, modems, joysticks, cables, ... También disponen de hardware de segunda mano y hacen expansiones de memoria (ampliar a 1Mb un Turbo R ST/GT unas 20.000 ptas). El único problema es el enviarle el ordenador a Holanda para que os hagan las ampliaciones y cambios, según nos comentaba Rob.

Como nuestro Club es distribuidor del resto de productos de Sunrise, a todos nuestros socios les harán un importante descuento, que puede ser del 10%. En estos momentos ya les hemos realizado algún pedido, como puede ser el selector SCART para el Graphics 9000. ■

compro vendo

VENDO cartucho interface Serie RS-232C sin carcasa, por 7.000 ptas. Disco duro SCSI modelo Quantum CTS80S de 80 Mb, por 12.000 ptas. También, por encargo, te puedo hacer el cable de conexión, fuente de alimentación externa y carcasa de protección para el disco duro. Consulta precios.

Roberto Barriuso
Otxarkoaga, bloque 26, nº38 C
48004 Bilbao
Tel. (94) 412 21 58

VENDO traducción del "Dragon Slayer VI" al español, con bastantes mejoras respecto de la versión en inglés, a sólo 2.000 ptas. Interesados contactar con:

Manuel Pazos
c/. General Dávila, 60 bloque 5º, 5º B
39006 Santander
Tel. (942) 31 44 41

COMPRO cartucho Videotizer Sony HBI-V1 y cartuchos RAM de 64 Kb. Enviad vuestras ofertas a:

Alberto Valverde
PL 18
02621 Espoo 62
FINLANDIA

VENDO monitor fósforo verde en perfectas condiciones, con entrada RGB, por 7.000 ptas. Además, **COMPRO** ordenador Sony de cualquier modelo que disponga de unidad de doble cara y 128 Kb mínimo de RAM. Puede ser el F700, F700S, etc. Interesados contactar con:

Juan Carlos Chavarría González
Urb. Carlinda, blq. B - 7º A
29010 Málaga

COMPRO disquetera externa de doble cara para MSX y una interna para un Sony F500. Contactar con el Club Hnostar.

VENDO digitalizador de video Sony (20.000 ptas. o lo cambio por MSX2), impresora MSX Philips VW0020 80 columnas (8.000 ptas.), RF para Sony, 2+ y Turbo R (3.000 ptas.) y mezclador de sonito estéreo (5.000 ptas.). Interesados llamar a Fernando los fines de semana (noches) al: (927) 27 16 04

COMPRO un MSX Turbo R, tanto ST como GT de 512 Kb de RAM y en buen estado. Contactar con Manuel Pazos en el (942) 31 41 41.

VENDO traducciones al castellano de los siguientes juegos:

Sanatarium of Romance	600 ptas
Outer Limits	600 "
Guncannon	1500 "

Están en proyecto traducciones de Lenam y Golvellious.
Para más información:

Teo López del Castillo
C/. Juan de Peguera nº91, 2º 2ª
08026 Barcelona
Tel. (93) 455 27 48

COMPRO Music Module, cartuchos y juegos originales, así mismo intercambio programas MSX de todas las genera ciones. Enviar lista y ofertas a:

Iñigo Beain Pérez
C/. Guipúzcoa, 8 - 2D
48901 Barakaldo (Vizcaya)
Tel. (94) 437 89 62

VENDO ordenador Philips MSX2 y Sony F700S como nuevos, por 20.000 ptas c/u. También vendo consola Megadrive 2 más Mega CD2 más 4 CD's de juegos, todo por 15.000 ptas. Interesados contactar con Paco (hijo) en el tel. (96) 238 61 71

VENDO MSX1 Sony HB20P estropeado (no funciona la salida de Tape), con libro de Basic, más cables. También vendo MSX philips NMS8250 con todos los manuales, más discos, más cables y 5 cartuchos. Todo por 40.000 ptas. Interesados llamar al (93) 798 87 28 (preguntar por Javi) o escribir a :

Pedro Benítez Mera
C/. Blai Parera, 3, 1º - 1ª
08304 Mataró (Barcelona)

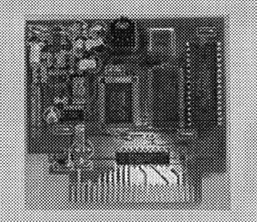
BUSCO interfaz unidad de disco para MSX, Contactar con:

Domingo Sedeño. Tel (95) 247 16 51.

VENDO Philips VG8235 en perfecto estado por 15.000 ptas. y Sony F9S con 108 juegos en cinta y cartuchos (entre ellos Megaroms), por 15.000 ptas. Preguntar por Jorge en el Tel. (95) 571 53 66.

VENDO MSX Turbo R GT. Precio a convenir. Contactar con:

José M. García Duque
Apartado 6.148
47080 Valladolid



Moonsound

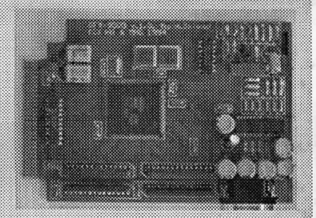
35.000 ptas.

INCLUYE CAJA, CABLE Y SOFTWARE



APARTADO DE CORREOS 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA - LA CORUÑA
☎ (981) 80 72 93

Para envíos contrarrembolso, sumar **300 ptas.** para gastos de envío.



Graphics 9000

40.000 ptas.

INCLUYE CAJA, CABLE Y SOFTWARE

Nuevos precios y productos

Interface SCSI Novaxis (MSX 2/2+ y Turbo R)	15.000
Nuevo interface ATA/IDE	CONSULTAR
FM Stereo PAK	CONSULTAR
MSX-DOS 2.20	5.000
Expansión 1Mb	20.000
Interface escáner	10.000
Escáner	12.000
Interface + Escáner	20.000
Plumillas Plotter	1.100
Expansor 4 slots (ACVS)	11.500
Expansor 4 Slots (Gouda)	21.500
Tarjeta COVOX	3.500
V9958	8.000
✓ Scart Switch (GFX9000)	4.000
Kit 7 MHz	6.000
✓ Remouse	9.000
Interfaz Midi-Saurus	14.500
Ratón MSX (Elecom)	8.500
Camiseta Club Hnostar	1.200

MoonBlaster	3250
Bozo's Big Adventure	1500
Pumpkin Adventure II	3000
Giana Sisters	2250
MB Music disk #2	1125
The Witch's Revenge	3000
Blade Lords	3000
Retaliator	3000
SCREEN 11 Designer	3000
Arma Mortal	1200
Cytron	1650
✓ Aladin (sólo placa) + manual	5000
PCM Tracker (T-R) + manual	2000
✓ Not Again!	1000
Eggbert	*agotado*
The Shrines of Enigma	*agotado*
Akin	*agotado*
✓ Pumpkin Adventure III (4x2DD)	3600
MIPS (desensamblador)	500
✓ Super Boy 3 (MSX1 ROM)	3500

CARTUCHOS IMPORTADOS DE JAPON

Return of Jedi, 4078 Darwin, Dires Giger Loop, Dragon Quest 2, Replicart, Yaksa, Andorogynus, Shanghai, Relics, Dracula (Konami), Maze of Galious, Knight Mare, Salamander .... 4500 c/u

Plotter PNR C41

Impresora SONY Plotter PRN C41. 4 colores. Plumillas intercambiables. Con embalaje original y todos los accesorios . Casi sin estrenar.



8.500 ptas.

MSX2 Philips VG8235

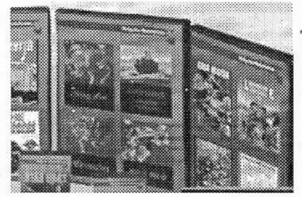
Ordenador MSX2, 128Kb RAM, 128Kb VRAM, unidad simple cara. Dos slots. Salidas RF, Monitor y RGB.



17.000 ptas.

Casetes MSX1

Casetes de MSX1 y 2. Con caja y manuales originales. Se hacen precios especiales con grandes pedidos.



desde 100 ptas.